OK PC

695 ptas.

revista de videojuegos de PC Año V • Nº 52

JUEGO COMPLETO

DIG IT!

INEDITO

AHORA OK PC TE DA MAS:

NUEVO DISEÑO INTERIOR, MAS SECCIONES, LAS MEJORES DEMOS ...

DESCUBRELO EN EL INTERIOR

QUAKE

¡TODOS LOS MAPAS!

SCREAMER 2

- FIFA 97
- Mi-24 Hind
- Civil War
- Afterlife
- Megarace 2
- 3 Skulls of the Toltecs
- 3D Ultra Pinball Creep Night






SI TE DICEN QUE SIEMPRE ESTÁS
EN OTRA GALAXIA...
CREATIVE
CREATIVE LABS
...CON LA NUEVA 3D BLASTER PCI
LLEGARÁS MÁS LEJOS.
SIDE ART 96



¿EXCESO DE OFERTAS?

En la última feria de la imagen y sonido, Sonimag, celebrada en la Ciudad Condal a principios del presente mes, quedó claro el fuerte auge que están viviendo las tecnologías de información de uso doméstico y profesional. Este hecho no es ajeno a la evolución de vídeos, televisiones y, en general, de los electrodomésticos, ya que el auge que día a día sufren los juegos para PC es realmente notorio. Buena muestra de ello es la gran calidad y variedad de programas presentados en la última feria celebrada en Londres, el European Trader Center Show (E.C.T.S.).

En Londres se desvelaron por fin los nombres y progresos de los mejores productos de cada compañía, que celosamente habían guardado en sus arcas esperando que pasara el siempre aletargado mercado de verano. A pocos meses para poder disfrutar de nuevo de las deseadas Navidades, todas las compañías de software lúdico se dejan la piel para conseguir lanzar todos sus superventas en las mismas fechas haciendo que de este período el mas competitivo del año. El pobre lector sufre cuando llega a una tienda y no sabe qué comprar: ¿será mejor este superjuego de fútbol?, ¿me divertiré más con este juego de carreras?, ¿me gustará más este juego de estrategia que el que compré el otro día?

La gran oferta de títulos ha ido incrementándose mes a mes en los últimos dos años de una forma vertiginosa, la aparición de nuevas distribuidoras y la creación de nuevos grupos de programadores ha dado una oferta, tal vez, incluso, exagerada de títulos disponibles. Es en esta difícil labor de decisión donde las revistas especializadas nos tenemos que esforzar y describir fielmente la realidad del mercado. Como podrá apreciar el lector en los últimos meses nos hemos vuelto mucho más exigentes que en números anteriores con la intención de destacar, entre la gran cantidad de juegos disponibles, los supertítulos que aseguran horas de diversión sobre los que podríamos llamar juegos de clase B.





Director: Enrique Maldonado Rollizo.
Redactores: Carlos F. Mateos y Angel Francisco Jiménez.
Colaboradores: Julián Pérez, Fernando Pertierra, Javier Toledo, "Alan Wilder", "Gengis Khan", "Athenea" y Luis Gallego.
Fotografía: Carlos Tuñón.
Diseño: Filmación D y D, S.L.
Director Comercial: Alberto Izquierdo.
Publicidad Madrid: Esther Lobo
Delegación Barcelona: Isidro Iglesias.
C/. Casanova 36, 4º-3º.08011 Barcelona.
Tel: (93)451 89 07. Fax (93) 451 83 23.
Es una publicación de:



Director Editorial: Julio Rodriguez.
Director de Producción: Gregorio Goñi.
Redacción, administración y suscripciones:
Plaza República del Ecuador, nº2, 1º dcha.
Tel.: (91) 457 91 91 - Fax: (91) 457 98 36
28016 Madrid, España
Fotomecánica: Fototrama
Imprime: Rivadeneyra.
Depósito Legal: M-24602-92
Printed in Spain XI-96.
Distribuye: COEDIS, S.A. Ctera Nacional II, Km 602,5. C.P. 08750 Molins de Rei - Barcelona Tel.: (93) 680 03 60.
Distribución en Argentina Capital:
Ayerbe, Interior: DGP
Distribuidor en Chile:
Iberoamericana de Ediciones, S.A.
C/Leonor de la Corte, 6035. Quinta Normal
Santiago de Chile
Tel.: 774-82-87 y 774- 82-88
Fax: 774-82-89
Importador exclusivo Cono Sur:
CEDE, S.A. (Cia Española de Ediciones, S.A.)
Sudamérica, 1532. 1290 Buenos Aires, Argentina
Importador Mexico:
CADE, S.A. C/Lago Ladoga Nº 220
Colonia Anoahuac
Delegación Miguel Hidalgo
CP 11320 Mexico D.F.
Canarias, Ceuta y Melilla 695 Ptas.


SUMARIO


EN PROYECTO


PASARELA



PASARELA

CURSOS

SOLUCIONES



Instrucciones para Dit It!

REQUERIMIENTOS MINIMOS

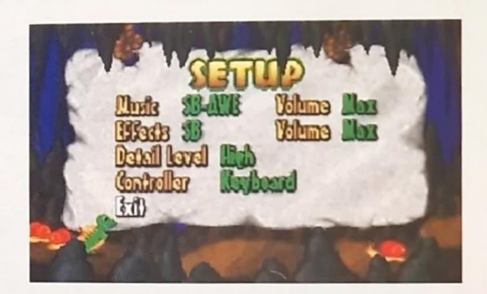
Para poder ejecutar *Dig It!* será necesario tener como mínimo:

IBM PC o 100% compatible
486DX/33
8 Mb RAM
Tarjeta gráfica VGA
Unidad de CD-ROM
30 MB de disco duro

DIEZ SENCILLOS PASOS PARA DIVERTIRSE

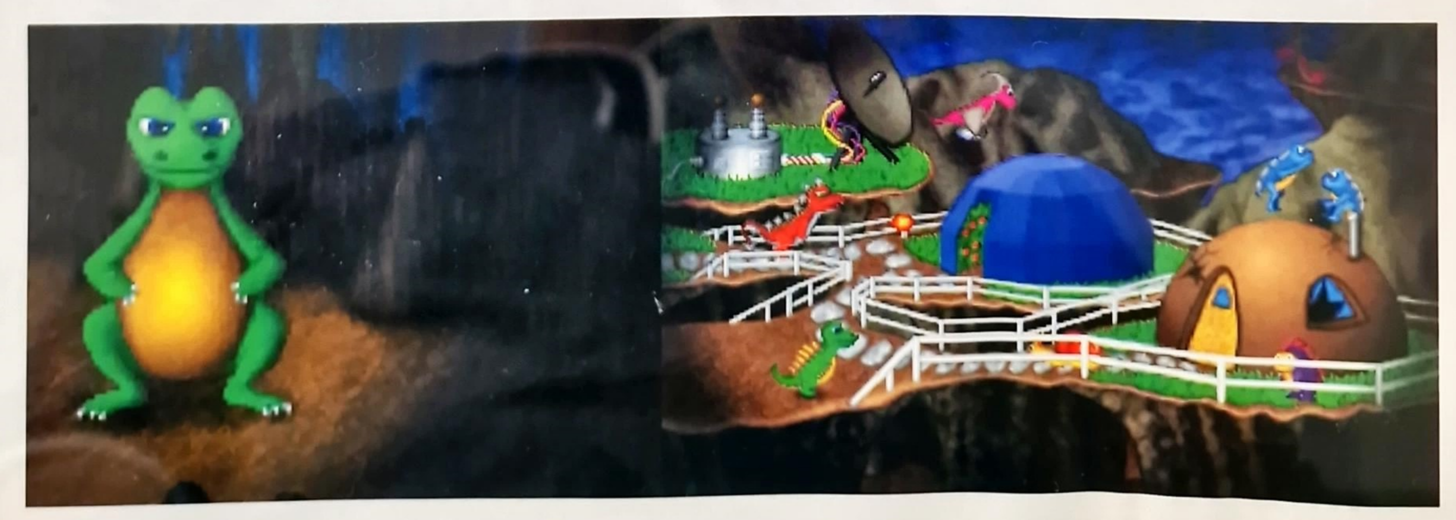
Para jugar con *Dig It!* debes seguir los siguientes pasos perfectamente para evitar toda clase de problemas:

1. Ve a la unidad en la que esté tu disco duro. Ej. C:
2. Crea en el disco duro un directorio llamado DIGIT de la siguiente manera: C:\ MD DIGIT
3. Entra en el directorio: C:\ CD DIGIT
4. Introduce el CD-ROM de OK PC en tu unidad lectora de CD-ROM
5. Ve a la unidad en la que esté tu unidad lectora de CD-ROM. Ej. D:
6. Entra en el directorio: D:\ CD DIGIT
7. Copia el contenido íntegro del directorio del CD-ROM al directorio recién creado en el disco duro: COPY *.* C:\ DIGIT
8. Ejecuta el juego tecleando DIGIT en el directorio del disco duro.
9. Una vez dentro del juego, selecciona SETUP y podrás elegir la tarjeta de sonido.
10. *Dig It!* es perfectamente jugable directamente desde el CD-ROM de OK PC, aunque no podrás disfrutar de los geniales efectos de sonido del juego.



UNA AVENTURA DE EXCAVACIONES

Un día, el protagonista de la aventura, llamado Dug, tras volver del trabajo se encuentra con que su granja ha sido completamente destruida por una tribu de dragones. Así comenzará una divertida aventura en la que de-



berá atravesar cuatro mundos diferentes. El primero, llamado las Tierras Secas, es un mundo familiar para Dug, ya que ha vivido en él la mayor parte de su vida.

En el Helado Norte, hay cantidades ingentes de hielo y nieve que dificultarán la labor de Dug. De hecho, trepar por las cuerdas va a ser prácticamente imposible. Además, cada vez que cambie de sentido bruscamente, resbalará unos cuantos metros, pudiendo incluso caer a un precipicio.

Cuando llegue a las Grandes Cataratas, Dug no andará, sino que nadará. Controlar al protagonista aquí será no sólo más complicado, sino también muy diferente. Ya no podrás hacer explotar a tus enemigos con tu arma, sino que únicamente podrás repelerlos.

En el Submundo el calor es insoportable, pero el traje especial protegerá a Dug. El mundo es parecido al de Las Tierras Secas con la dificultad mucho más elevada.



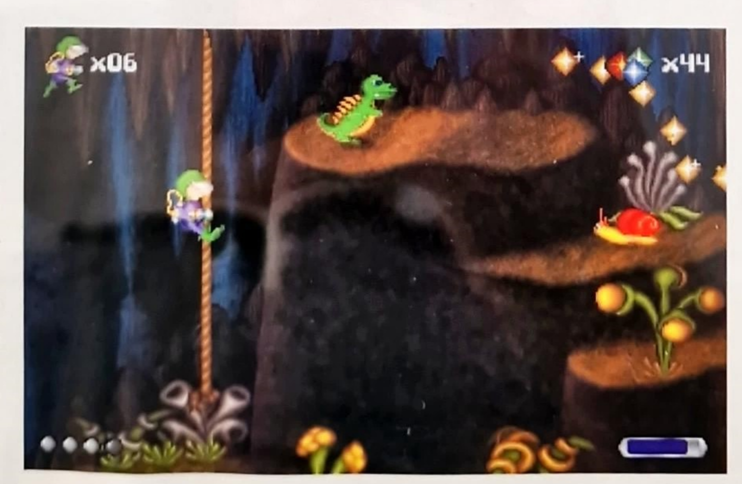


¿COMO JUGAR?

Estas teclas son las siguientes para manejar *Dig it!*:

Correr	Teclas del cursor izquierda y derecha
Salto	Ctrl
Fuego	Alt
Cavar	Barra espaciadora
Arrastrarse	Tecla del cursor abajo e izquierda o derecha
Trepar	Mantener tecla de salto al pasar junto a una cuerda y arriba o abajo
Nadar	Teclas del cursor
Volar	Con Jet Pack o Super Dug, las teclas del cursor
Pausa	F10
Quitar	Esc

En la pantalla de juego hay cuatro iconos diferentes. El icono de la esquina superior izquierda muestra el número de vidas que tienes. El de la esquina superior derecha muestra el número de gemas que has recolectado. Los cuatro círculos de la esquina inferior izquierda indican el nivel de energía del protagonista. La barra azul situada en la parte inferior derecha muestra el tiempo que resta para finalizar el nivel.



Cuando eliges la opción de Play, el juego te da la posibilidad de comenzar un nuevo juego o recuperar una partida antigua, además de borrar otra que ya no te interese.

LOS ITEMS DE AYUDA

A través de los niveles vamos a encontrar una serie de objetos de gran utilidad. En primer lugar, se encuentran las gemas que te servirán para ganar una vida extra al reunir 100. Además hay otros valiosos objetos:

Objetos de oro:

Réplica del protagonista
Una vida extra

Pala
Recoge tres y accederás al nivel secreto Flip it!

Casco
Recoge tres y accederás al nivel secreto Stop it!

Hacha
Recoge tres y accederás al nivel secreto Spin it!

Antorcha
Recoge tres y accederás al nivel secreto Find it!

Objetos de plata:

Réplica del protagonista Aumenta la energía del protagonista al máximo

Reloj de arena Pone el tiempo al máximo

X Una vez recogidas, si mueres empezarás en ese punto en vez de en el principio

Bota Permite al protagonista saltar el doble de altura de la normal

Bala Podemos disparar como si se tratara de una metralleta

Ala Le dará al protagonista la habilidad de volar

Emblema D Convierte al protagonista en un superhéroe con capa y todo que lanzará estalagmitas a los enemigos acabando con ellos de un solo golpe. Ten cuidado, ya que, si tocas el suelo, perderás ese poder.



Contenido del CD-ROM

Este es el navegador multimedia con el que cada mes disfrutarás con tus demos favoritas. Gracias a su gran número de opciones tienes la posibilidad, tanto de ver los programas y demos más impresionantes, como el shareware mejor seleccionado, los vídeos más impactantes y los archivos de sonido y música con más ritmo, a golpe de ratón.
A continuación, os ofrecemos una rápida pero completa relación de todas las acciones realizables en el cuadro de mandos.
Si por cualquier caso seguís teniendo problemas a la hora de moveros por el navegador, lo único que tenéis que hacer es dirigiros al botón en cuestión y presionar F1, con lo que obtendréis la explicación del mismo. A continuación, con volver a pulsar F1 saldréis de nuevo al programa. Fijaos sobre todo en el cursor del ratón, ya que variará en función de si se puede realizar alguna acción o no. En caso afirmativo, se transformará en una mano y, en el negativo, seguirá siendo una flecha. Esperamos que os guste y que os facilite enormemente vuestro paseo mensual por el CD-ROM.

INSTALACION DEL CD-ROM

Para instalar el CD-ROM que regalamos con este número de la revista *OK PC*, sigue los siguientes pasos:

- Si tienes instalado Windows 95 aparecerá automáticamente al introducir el CD-ROM el navegador de OK PC. También puedes utilizar el botón derecho del ratón sobre el icono del CD del grupo Mi PC para ver más opciones.
- Si tienes Windows 3.1. sigue los siguientes pasos: Ejecuta Windows.
  - Desde el Administrador de Programas, abre el menú Archivo, pulsando sobre la palabra Archivo con el cursor del ratón.
  - Selecciona la opción Ejecutar y escribe en la ventana que aparecerá a continuación: "D:\OKPC\OKPC.EXE", sin las comillas. Si tu unidad de CD-ROM no es la D:, cambia esta letra por la que corresponda a tu ordenador. Pulsa sobre el icono Aceptar y se ejecutará el programa que gestiona el CD-ROM. El programa no instala nada en el disco duro, todo se realiza desde el propio CD-ROM.

RESOLUCION DE PROBLEMAS

La diversidad de equipos y configuraciones existentes en el mercado hacen muy difícil definir un estándar que valga para todos los equipos. Si en el programa de Windows se enciende el botón de Ejecutar y no consigues que funcione la demo, ten en cuenta lo siguiente:

- Debes tener suficiente memoria libre del tipo que sea requerida. Si el sistema operativo tiene menos de 580 Kb (593.920 bytes) libres, tendrás muchos problemas de memoria. Si quieres liberar más memoria, sal de Windows y ejecuta el programa bajo MS-DOS. Ten cuidado, los equipos que vienen con el sistema operativo y Windows preinstalados sólo suelen estar optimizados para utilizar memoria extendida XMS.
- En caso de que el juego te funcione excesivamente lento, sal de Windows y ejecútalo bajo MS-DOS. Windows ralentiza mucho la ejecución de programas diseñados para MS-DOS.
- No ejecutes NUNCA un programa bajo Windows si no estás seguro de que puede funcionar bajo este entorno. El mal uso de Windows puede ocasionar pérdidas irrecuperables de información.
- Si tu problema es que los efectos sonoros no se oyen por tu tarjeta de sonido, sino por el altavoz del PC, prueba a ejecutar el programa bajo MS-DOS.
- La mayoría de los programas del CD-ROM están configurados para utilizar Sound Blaster con dirección 220, interrupción 5 y DMA 1. En algunos casos se obliga a tener esta configuración, pero en la mayoría de las ocasiones puedes copiar el juego al disco duro y luego cambiar la configuración de sonido. Para hacer esto busca un archivo con el nombre INSTALL, SETUP, CONFIG, SOUND o algo similar y ejecútalo.
- Muchos programas shareware necesitan las librerías VBRUN100.DLL, VBRUN200.DLL o VBRUN300.DLL para poder ejecutarse. Para que no tengáis ningún problema en localizarlas, las hemos agrupado en un directorio que sale del directorio raíz llamado VBRUN.DLL. Si quieres que Windows esté siempre preparado con estas librerías activas no tienes más que copiarlas desde el CD-ROM a los directorios C:\WINDOWS y C:\WINDOWS\SYSTEM.
- Muchos programas shareware necesitan que tengas cargado el controlador ANSI.SYS para funcionar correctamente. Para instalar dicho controlador añade la línea DEVICE =C:\DOS\ANSI.SYS a tu archivo CONFIG.SYS.

Para que no tengas problemas, hemos incluido en el programa de este CD-ROM los pasos necesarios que hay que dar si quieres ejecutar un programa bajo MS-DOS.

HARDLINE
D:\INSTALL.EXE

486DX2 8 Mb



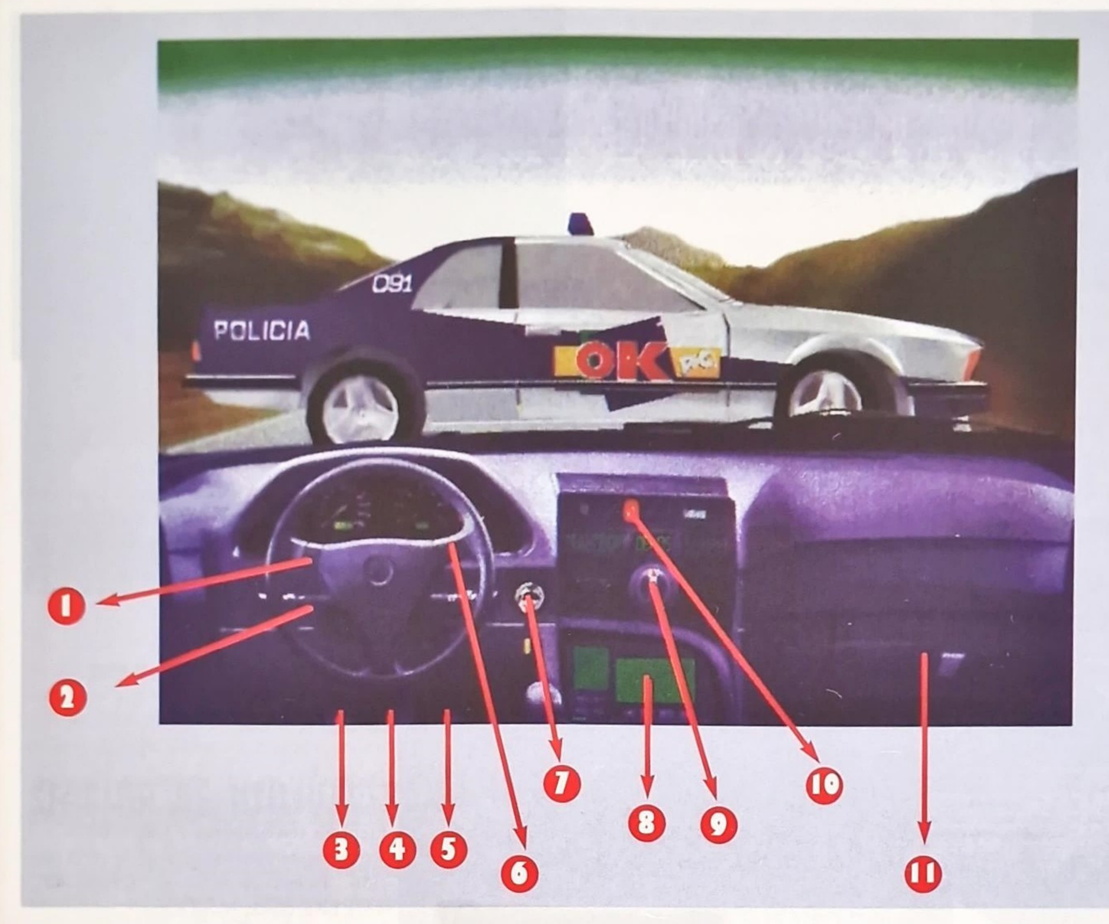
La frontera que separa el cine y los juegos de ordenador es cada vez más difusa y este juego se encargará de mezclar más aun estos dos mundos. Actores profesionales, acción trepidante y un gran guión hacen de este juego una experiencia inolvidable.

LION
D:\LIONDEMO\LIONWIN.EXE

486DX2 8 Mb



¿Alguna vez has pensado que la vida del rey de la selva es fácil? Quizá este juego te haga cambiar de opinión. No pierdas detalle de este vídeo que hace un recorrido por uno de los juegos de simulación más originales que hemos visto: nada menos que adoptar el papel de un león en plena sabana africana.



1y .6 - Para avanzar y retroceder en la lista de las demos.

2.- Para obtener más información sobre la demo activa o salir de la ayuda.

3, 4 y 5.- Sirven para, respectivamente, instalar, copiar y ejecutar las demos.

7.- Para salir del navegador multimedia

8.- Para abrir el reproductor multimedia

9.- Selector para demos, multimedia y shareware.

10.- Para activar la ayuda

11.Abre el catálogo del mes.

ARCHIMEDEAN DYNASTY

D:\AD\AD.EXE

486DX2 16 Mb



Espectacular aventura gráfica que sitúa la acción en el único lugar del planeta Tierra todavía no explorado y que puede esconder aún innumerables misterios: el fondo de los océanos. Quizá en un futuro próximo el hombre colonice estos lugares y el argumento de este juego se haga realidad.

TOTAL MANIA

D:\MANIA\SETUP.EXE

486DX2 8 Mb

Los juegos que combinan acción y estrategia están teniendo un gran auge plenamente jus-



tificado y aquí os traemos uno de los últimos presentados hasta el momento. Dirige con inteligencia tus robots e intenta terminar con éxito las misiones que te sean encomendadas.

MEGARACE 2

D:\MEGARACE\INSTALL.BAT

486DX2 8 Mb

El mundo de los juegos no deja de dar sorpresas agradables. Cuando todos pensábamos que todo estaba dicho en el mundo de los simuladores de carreras, aparece este increíble juego, rompiendo todos los esquemas. Espectaculares paisajes, movimientos asombrosamente reales y una sensación de velocidad que te harán olvidar todo



lo que hayas visto hasta ahora. Este juego deberás ejecutarlo desde MS-DOS.

GENE MACHINE

D:\GENEDEMO\INSTALL.BAT

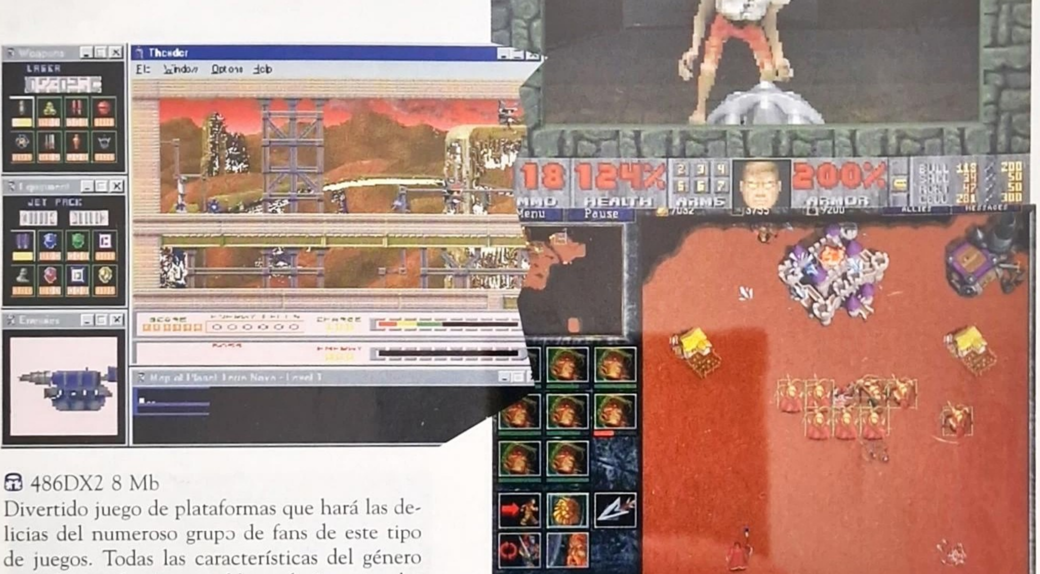
486DX2 8 Mb

Aquí tienes la demo en castellano de esta estupenda aventura gráfica. Vuelve a la Inglaterra victoriana, resolviendo los inquietantes enigmas planteados, esta vez con la pequeña ayuda



de que los personajes te hablarán en tu idioma. Este juego deberas ejecutarlo desde MS-DOS.

THEXDER
D:\THEXDER\THEXDER.EXE



486DX2 8 Mb
Divertido juego de plataformas que hará las delicias del numeroso grupo de fans de este tipo de juegos. Todas las características del género reunidas en las inumerables galerías y en las abundantes trampas y enemigos que tendrás que eludir solamente con tu habilidad e ingenio. Este juego es para Windows 95.

Z
D:\INSTALAR.EXE

486DX2 8 Mb
Ya son muchas las personas que han caído en las garras de este juego. ¿Cómo describir con palabras la tensión que se siente durante el combate y la satisfacción de ver nuestra estrategia triunfar? Te advertimos que muy probablemente pases horas y horas sin poder dejar de jugar. Desde MS-DOS ejecuta INSTALAR.EXE que se encuentra en el directorio raíz de tu CD-ROM.



MAPAS DE WARCRAFT 2 DOOM2
D:\NIVELES

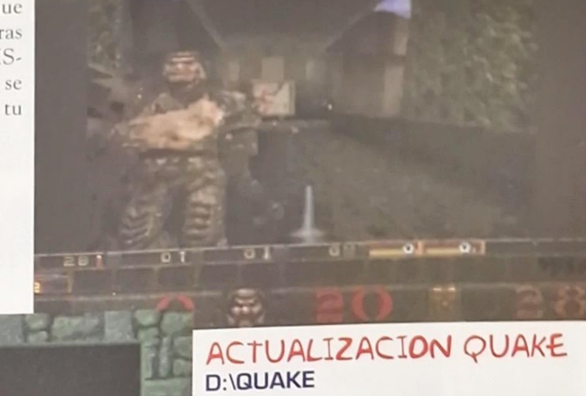
486DX 4 Mb

Nuevos mapas y niveles para estos conocidos juegos. Dentro del directorio NIVELES, encontrarás un directorio para cada uno de ellos.

RAMA
D:\RAMA\AUTOPLAY.EXE

486DX2 8 Mb

Vídeo en el que el prestigioso escritor de ciencia ficción Arthur C. Clark nos presenta el juego basado en su libro y que promete revolucionar la temática de los juegos del espacio. Hasta su próxima aparición, nos tendremos que contentar con imaginar qué extraño argumento habrá ideado su genial mente.



ACTUALIZACION QUAKE
D:\QUAKE

486DX2 8 Mb
Actualización para el *Quake*. Descomprime el fichero que se encuentra en el directorio QUAKE y sigue después las instrucciones.

CANON FODDER
D:\SHARE\1CF2\SETUP.EXE

486DX 8 Mb

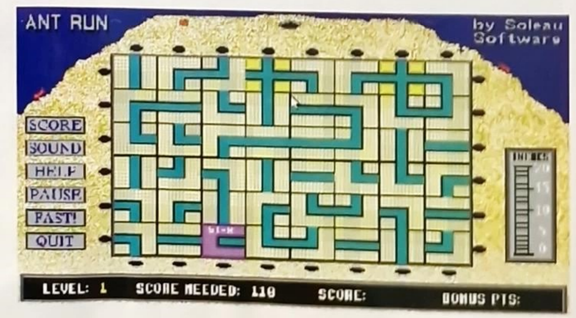
Divertido juego de estrategia, pero con enormes dosis de acción. Dirige sabiamente a tus hombres y conseguirás llevarlos sanos y salvos al final de cada misión. Debes ejecutar el fichero SETUP.EXE desde MS-DOS.

GOD OF THUNDER
D:\SHARE\GOD\GOD.EXE

486DX 4 Mb
Aventura de rol en la que deberás desenvolverte en un mundo fantástico repleto de extrañas criaturas. Afortunadamente, irás encontrando amigos que te darán pistas muy útiles.

ANTRUN
D:\SHARE\ANTRUN\ANTRUN.EXE

486DX 4 Mb



Juego de inteligencia en el que deberás demostrar toda tu astucia colocando las piezas del

puzzle de tal forma que las simpáticas hormigas puedan encontrar el camino a su hormiguero.

HOCUS POCUS
D:\SHARE\HOCUS\HOCUS.EXE

486DX 4 Mb



Bienvenidos a este juego de plataformas ya conocido por todos creado por Apogee. Acción, aventura y grandes dosis de emoción son algunos de los ingredientes que componen este explosivo cóctel. Deberá ejecutarse en MS-DOS.

SECCIÓN DE UTILIDADES

Nuestro CD-ROM incluye las últimas versiones de las utilidades más típicas que son necesarias en todo PC multimedia. Las que incluimos este mes son las siguientes:

- Librerías VBRUN: En el directorio \VBRUN.DLL encontrarás las librerías software más típicas en todos los juegos shareware. Si tienes problemas con algún programa shareware, es recomendable que copies todas estas librerías a los directorios \Windows y \Windows\System.
- Video for Windows: En el caso de que tu versión de Video for Windows esté desfasada o tengas algún problema en la reproducción de vídeos, es recomendable que instales la última versión de este driver. En el directorio \VFW11E encontrarás la versión 1.1e. Para instalar Video for Windows sólo tienes que ejecutar el programa MSSETUP.EXE.
- Quick Time: En el directorio \Qtime encontraréis el programa QTIME.EXE que se utiliza para reproducir videos Quick Time bajo Windows. La versión que se encuentra en el CD-ROM es la 2.03.
- GWS: En el directorio \GWS encontrarás el visualizador shareware Graphics Work Shop (GWS) en su versión para MS-DOS. Este programa lo puedes utilizar para ver imágenes en múltiples formatos, así como para cambiar su tipo, aspecto y un sinfín de psoibilidades.
- Wing: Muchos programas de Windows utilizan el modo gráfico de 32 bits que ofrece Wing. Si algún programa de Windows te exige utilizar Wing, utiliza esta ampliación de Windows.
- Visor Multimedia: Este visor multimedia te permite reproducir todo tipo de material multimedia (videos, compact disc, etc). El programa puede ser instalado al disco duro para poder utilizarse sin necesidad de utilizar el CD-ROM.
- Drivers VESA: En el subdirectorio \UNIVE43 encontrarás los drivers universales para activar los modos SVGA en MS-DOS, pruébalos si tienes problemas de ejecución con juegos SVGA.
- Paint Shop Pro: En el directorio \PSP3 está la versión shareware de este conocido y potente programa de edición y visualización de la gran mayoría de formatos gráficos existentes. Esta versión sólo funciona bajo Windows.
- Antivirus: Hemos incluido una de las últimas versiones shareware del SCAN de Mac Afee tanto para MS-DOS, como para Windows 95., para asegurar la integridad de tu disco duro.
- Compresor ZIP: En el subdirectorio \WINZIP se encuentra el compresor ZIP para el entorno gráfico Windows. La última versión para MS-DOS la encontrarás en el subdirectorio \PKZIP204.
- COOL95: En el directorio \COOL95 encontrarás un estupendo programa para editar y crear archivos de sonido.

PARTICIPA CON OK PC

Si eres creativo y quieres que aparezcan tus programas shareware (juegos) en nuestro CD-ROM, envíanoslos en disquete o CD-ROM a:

OK PC
(SHAREWARE)
PLAZA REPÚBLICA DEL ECUADOR, 2, 1° B
28016 MADRID

Envíanos tus creaciones, ampliaciones de juegos, nuevos escenarios, niveles y todo lo que te gustaría compartir con nosotros, junto con tu autorización por escrito y podrás ver tus creaciones en el CD-ROM del mes siguiente. No olvides tu dirección por si necesitamos ponernos en contacto contigo por correo.



ULTIMAS NOVEDADES DE LOGITECH

La famosa compañía líder en dispositivos de señalización ha presentado al mercado sus últimos productos entre los que destaca un original ratón y un interesante dispositivo para navegar por Internet. Pasemos a verlos:



CORDLESS MOUSE PRO.

Se trata de un atractivo ratón inalambrico que ha sustituido la tecnología de infrarrojos por la de radiofrecuencia más precisa y con un alcance de hasta 2 metros. Además incluye el poderoso software MouseWare 7.2 que va más allá de ser un "driver" de ratón, permitiendo nuevas funciones al interfaz de Windows 95. Su precio será de 9.400.- pts.

WINGMAN WARRIOR.



Hasta ahora jugar con un joystick con arcades en 3 D como puede ser Doom o Quake podía convertirse en una tarea bastante engorrosa, debiendo decidirse por el teclado o el ratón, dependiendo de la habilidad de cada uno.
Para solucionarlo, Logitech ha diseñado Wingman Warrior, el primer joystick que incorpora la tecnología SpinControl para poder girar a toda velocidad en entornos 3 D. John Romero, principal adalid de este tipo de juegos promociona este nuevo producto al decir que es el mejor para jugar en los arcades 3 D. Nosotros tuvimos oportunidad de probarlo y realmente se consigue una velocidad de control y reflejos que hasta nunca se había conseguido en teclado. Su precio será de 10.900.- pts.

SURFMAN



No, no se trata de hacer "surfing" con el ordenador, sino de navegar por Internet con este mando a distancia sin que tengamos que estar muy cerca del ordenador. Especialmente indicado para sistemas con monitores de 17" permite que estemos sentados comodamente en un sillón mientras navegamos por Internet como si estuvieramos viendo la TV. Logitech ha hecho caso a las múltiples peticiones de los usuarios que necesitaban un aparato como Surfman.
El Surfman permite operar el ordenador hasta una distancia de 2 metros y viene acompañado con un CD ROM que incluye herramientas para Internet, un navegador y el software MouseWare que utiliza la opción CyberJump que dota al cursor de nuevas funciones y atajos para una navegación lo más rápida posible.

NUEVOS LANZAMIENTOS DE MAXIS

La compañía programadora famosa por sus títulos SIM vuelve a la carga con nuevos juegos, todos ellos de un gran interés:

THE CRYSTAL SKULL.

una aventura en la que tendremos que viajar a través del antiguo México con la empresa de salvar el imperio azteca. Para ello tendrás que encontrar una calavera de cristal que encierra la clave para el futuro próspero de la civilización.

SIM GOLF.



un nuevo simulador deportivo con este deporte de la jet set como protagonista. Los gráficos poligonales le permiten reproducir unos movimientos muy cercanos a la realidad.



SIM COPTER.

con este título tendremos la oportunidad de manejar un helicóptero de la manera más real que jamás hallamos podido encontrar en un software. También realizado con gráficos poligonales, da una sensación de tridimensionalidad perfecta.

BREVES

* La distribuidora española Arcadia va a lanzar al mercado una nueva serie de productos llamada Golden Line. En ella se van a reunir, al precio de 1.990 ptas. títulos tan sobresalientes como los que ahora os mostramos:

T.F.X.: Un excelente simulador de vuelo con unos gráficos de gran calidad.
INFERNO: Aventura gráfica con ambiente espacial, traducida y doblada al castellano.
DESERT STRIKE: la primera parte de una de las más famosas sagas de shoot'em up.
RALLY: el simulador de coches de rally más vendido de la historia del software.
LEGEND OF KYRANDIA: una divertida aventura gráfica inspirada en un mundo fantástico, con textos en castellano.

Para más información llamar a: Tlf. 561-01-97
Fax: 562-75-05

* SEGA inauguró el pasado 7 de septiembre Segaworld, el parque interactivo temático cubierto más grande de Europa. El precio de dicho domo ha alcanzado la escandalosa cifra de 45 millones de libras esterlinas (unos 9000 millones de pesetas aprox.). El lugar donde se ha situado Segaworld es el pleno centro de la famosa plaza llamada Picadilly Circus, en Londres, por lo que ya tendréis una cita obligatoria si tenéis la oportunidad de viajar hasta allí.

* Las distribuidoras Coktel Educative y System 4 cambian sus oficinas de dirección. A partir de ahora se les podrá localizar en:

Avda. De Burgos, Nº 9 - 1º oficina, 2
28036 Madrid
Tlf. Coktel: 383-26-23
Tlf. System 4: 383-24-80

* Broderbund, a través de su distribuidor en España, Electronic Arts, presenta el paquete de diseño e impresión bajo Windows más fácil y sencillo de utilizar. Aunando el amigable interface de usuario de cualquiera de las versiones existentes de Windows, Print Shop Deluxe II ofrece a cualquier poseedor de una impresora una gran cantidad de posibilidades de diseño e impresión de cualquier tipo de material gráfico disponible en su amplia y extensa galería de formatos.

* Anaya Multimedia saca al mercado una nueva colección de libros titulada Al Límite, que presenta soluciones, trucos y guías para los juegos más vendidos del mercado alctual. Los dos primeros títulos van a ser la solución de Myst y la guía de Flight Simulator 5.1

E.A. Y BLIZZARD HAN UNIDO ESFUERZOS

Electronic Arts, tras mucho tiempo de negociaciones, ha conseguido los derechos para distribuir en nuestro país, de forma exclusiva, los juegos Warcraft 2 y Diablo, ambos de la compañía programadora Blizzard, en su formato de consolas de 32 bits.
Por fin los usuarios de consolas van a poder disfrutar del juego de estrategia por excelencia que presenta la batalla entre humanos y orcos y del fantástico JDR en el que podremos manejar a un guerrero, un ladrón o un mago.



MARATHON 2: DUNDARAL, LA NUEVA LOCURA DE FRIENDWARE

Marathon 2: Dundaral, la segunda parte del ya considerado mejor juego para Macintosh de todos los tiempos, viene dispuesto a arrasar con el mercado actual. De hecho ya ha desbancado en las listas extranjeras a títulos como Doom 2, Dark Forces o Heretic.

Entre sus características cabe destacar:

28 niveles, incluyendo ambientes exteriores y bajo el agua.
Totalmente traducido al castellano.
Juego en red para ocho personas, pudiendo acceder a trece niveles especiales.
Gráficos SVGA tridimensionales.
Sonido estéreo.

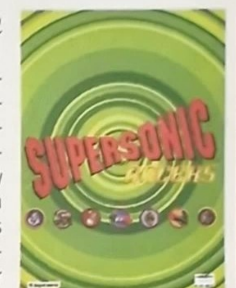


Marathon 2: Dundaral va a salir para Windows 95 al precio de 6.450 ptas. durante el mes de Noviembre del presente año.

MINDSCAPE A TODA PASTILLA

El índice de producción de la compañía programadora Mindscape está alcanzando cotas históricas y esta es una muestra de lo que nos espera en meses venideros:

SUPERSONIC RACERS.

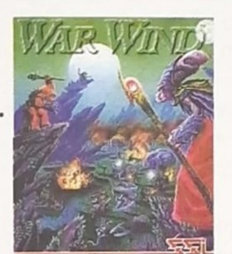


¿Recordáis series de televisión como los Autos Locos? Pues este juego, realizado pensando en el juego por red es nada más y nada menos que eso, una singular carrera de coches con perspectivas tridimensionales que va a divertir enormemente a todo aquel que le ponga las manos encima.

STEEL HARBINGER.

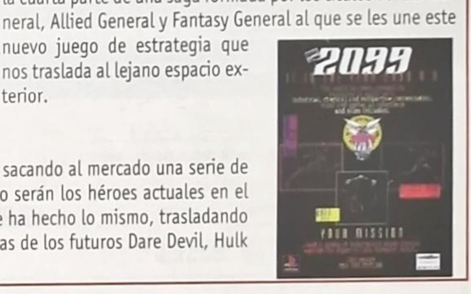
un arcade en el que controlamos a un androide con apariencia de bella muchacha y poderes sobrehumanos que no dudará en utilizarlos para acabar con sus enemigos.

WARWIND.



La réplica por parte de Mindscape del ya famoso Warcraft 2. Cuatro razas extraterrestres van a luchar por la supremacia del planeta usando toda la tecnología militar que tengan a su alcance.

STAR GENERAL.



la cuarta parte de una saga formada por los títulos Panzer General, Allied General y Fantasy General al que se les une este nuevo juego de estrategia que nos traslada al lejano espacio exterior.

2099.

Comics Marvel lleva ya tiempo sacando al mercado una serie de tebeos que nos muestran como serán los héroes actuales en el futuro. Mindscape por su parte ha hecho lo mismo, trasladando a un juego para PC las aventuras de los futuros Dare Devil, Hulk y Spider-Man.

PELIGRO BAJO ALTA VELOCIDAD

Grid Runner es el nuevo arcade que Virgin tiene previsto distribuir en meses venideros. En él, asumimos el papel de Axel, un aguerrido luchador espacial que tendrá que luchar contra Vorga, el malvado brujo cibernauta. Para escapar, Axel tendrá que atravesar los intrincados laberintos que han sido dispuestos en dieciseis planetas, o morir en el intento. El objetivo del juego será encontrar una serie de banderas escondidas estrategicamente en cada uno de los escenarios. Habrá una modalidad de dos jugadores en la que ganará aquel que goze de una mayor destreza y habilidad a la hora de moverse por los intrincados laberintos. Dentro de muy poco tendremos información complementaria acerca de Grid Runner.

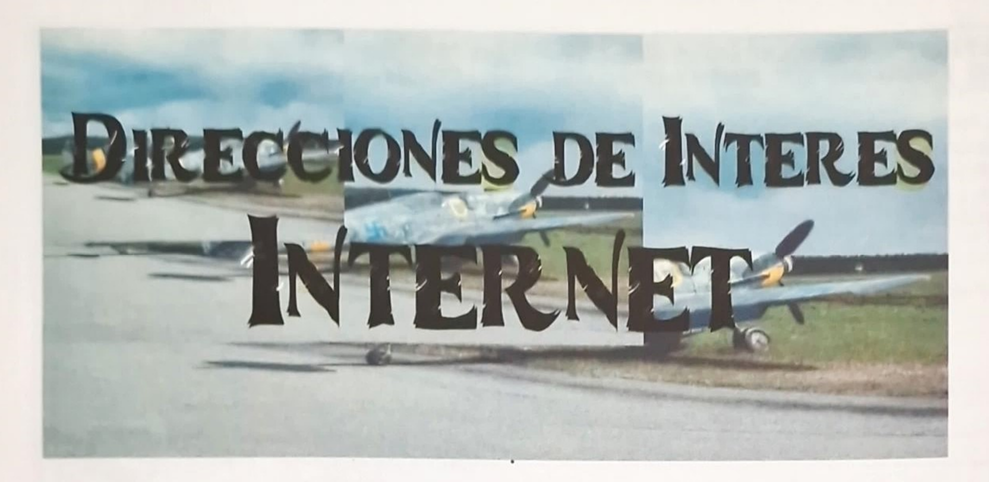


VIRGIN PASADA POR AGUA

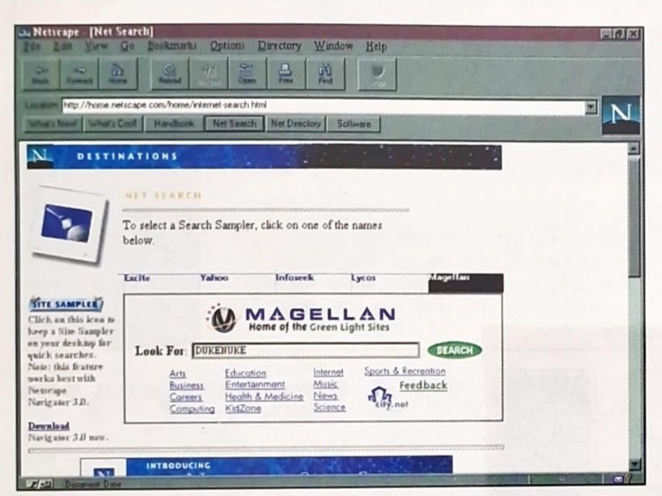


Aquatak va a ser el nombre de un nuevo arcade de carreras tridimensional, con gráficos en SVGA, en el que vamos a pilotar un vehículo tan original como rápido, una lancha motora. En una carrera donde vale todo, vamos a tener que proclamarnos vencedores, ya sea deportivamente, conduciendo lo mejor que sabemos, o a base de acribillar a los adversarios con nuestra ametralladora y haciéndolos explotar con los misiles. El juego aun se encuentra en proceso de programación, aunque se estima que sea distribuído durante el primer tercio de 1997.





De ahora en adelante nos convertiremos en unos auténticos pilotos, pero no en pilotos de una nave cualquiera, sino en unos cybernautas, cuyo único fin es el de profundizar en nuestra común afición, ¡el excitante mundo de los juegos!



Pantalla de búsqueda de Internet.

Tras esta pequeña introducción, nos vamos a adentrar en lo que realmente nos ocupa. Vamos a bucear por Internet para encontrar todos los secretos, trucos, información, casas de software y servidores libres que usaremos para conocer novedades, encontrar trucos, ver demos e información sobre los juegos.

¿QUE HACER?

Os voy a poner un ejemplo muy claro de todo esto sobre el que tratará hoy nuestro artículo y también hallaremos la forma de solucionarlo mediante Internet.

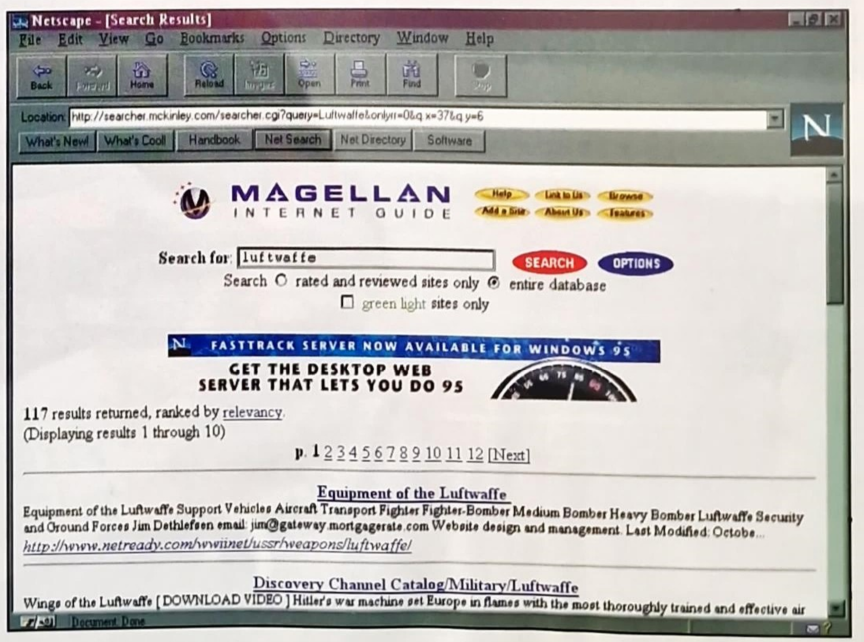
Todos sabemos la multitud de programas que hay en el mercado sobre juegos de la II Guerra Mundial. Pues bien, ya estamos delante de nuestro juego, se nos da la opción de escoger entre el bando aliado o el Eje; acabamos de escoger a los alemanes, estamos al mando de la aviación, tenemos a la poderosa Luftwaffe en nuestras manos.

Es terrible: nuestros aviones caen como moscas, no sabemos qué hacer con cada tipo de avión, ni tampoco en qué año entrarán nues-

Ya sé que no os voy a descubrir nada nuevo, pero creo que es mi obligación explicarlo. Internet es una red mundial de servidores conectados entre sí; a esta red nos podemos conectar para obtener información, intercambiar ficheros, conocer a cientos de personas y muchas cosas más.

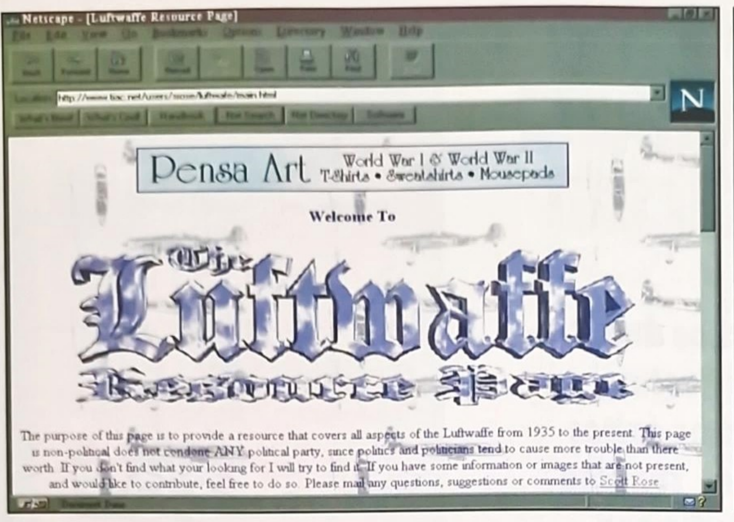
Como podréis comprobar, su uso está limitado casi exclusivamente a tu imaginación y, claro está, en algunas ocasiones, a la economía de tu bolsillo, ya que algunas partes de esta red son de acceso restringido previo pago por su uso. Y todo sin moverte de tu ordenador.

Esta red no es nada nuevo, ya que tan sólo supone un refinamiento y una expansión muy alta de lo que ya hace años existía con el nombre de Fidonet. Fidonet fueron los comienzos limitados por la tecnología de la interconexión de miles de ordenadores de todo el mundo. Ahora bien, compararlas es como comparar los primeros coches que salieron al mercado con los actuales, pero el fin es el mismo: unir a los ordenadores de todo el planeta.

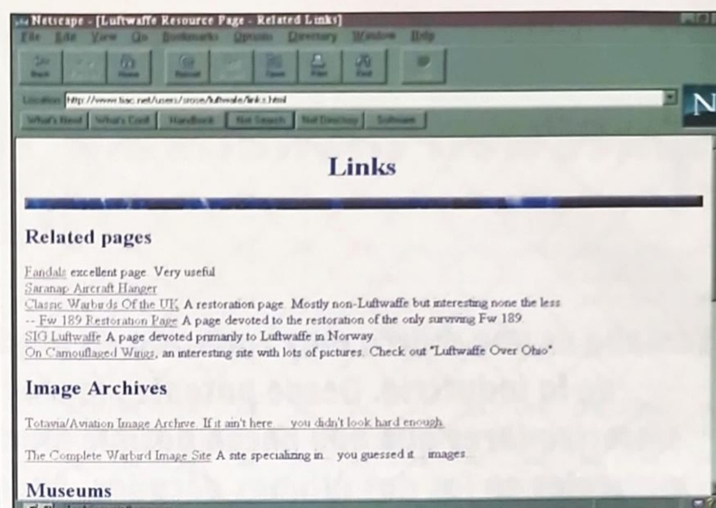


Pantalla principal de la página Luftwaffe.





Sección de bombarderos y ataque a tierra.



Pantalla de enlaces con otras direcciones de interés.

tras nuevas y ansiadas unidades en activo, o quizás tan sólo queramos saber por curiosidad algo más de aquellos excelentes aviones.

Pues la forma de resolverlo es tan simple como conectarnos a Internet y buscar por el nombre de clave de Luftwaffe; una vez hecho esto, deberemos buscar entre todos los servidores que dispongan de esa información hasta encontrar el necesario para nuestro fin.

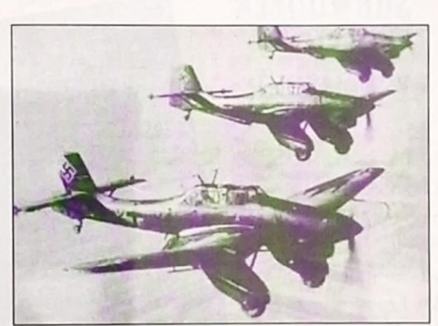
POR FIN

Tras bucear durante un rato por todas las direcciones que Internet nos ha proporcionado, lo hemos logrado, la dirección que estábamos buscando está en nuestra pantalla, se trata de *http://www.tiac.net/users/srose/luftwafe/main.html*.

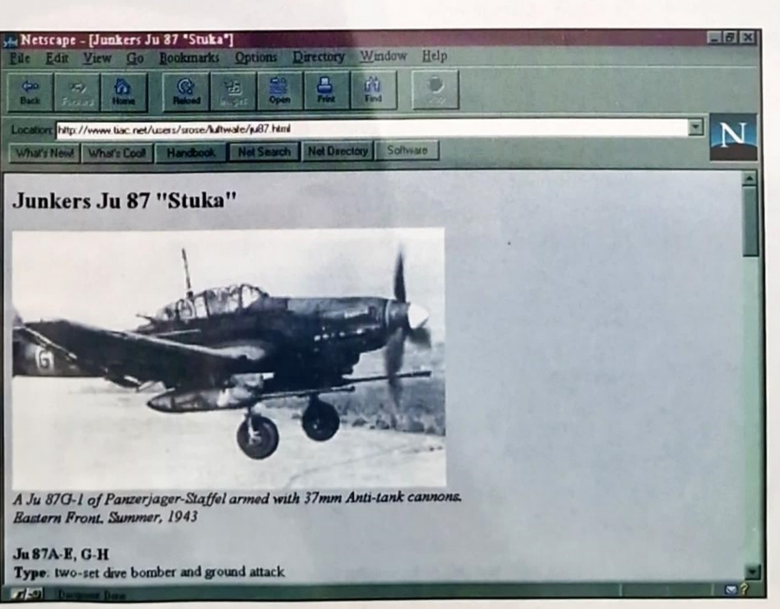
Ante nosotros tenemos la pantalla principal; en ella encontraremos múltiples opciones de búsqueda, podremos buscar un bombardero, un caza, las unidades de apoyo de la Luftwaffe, prototipos y muchas más cosas. Claro está que casi todos los servidores encontrados serán en inglés, un pequeño obstáculo.

Nosotros estamos buscando al famoso Stuka; miramos y nos adentramos en la sección de bombarderos y ataque a tierra, en ella encontraremos a nuestro Stuka, aunque aquí se nos informará de su nombre técnico: se trata del Ju87 (Stuka).

Ante nuestros atónitos ojos se presenta toda la información disponible sobre el Stuka, modelos que se desarrollaron a partir del modelo principal, información sobre el armamento que montaban y para qué servía. Una información que nos ayudará en el desarrollo de nuestro combate o simplemente aumentará nuestros conocimientos generales.



Una formación de Stukas.



Información sobre el Stuka.

LOS ENLACES

En la gran mayoría de páginas de este tipo, los enlaces son tan importantes o más que la información publicada y es que puede que muchas veces no encontremos lo deseado en ellas y debamos recurrir al enlace o enlaces necesarios para llegar hasta nuestro ansiado objetivo.

Esta nueva búsqueda nos conduce a otra dirección: se trata de *http://vorvan.sh.cvut.cz/~fandal/archive.html*; en ella ya no encontraremos referencias sólo a la aviación alemana, sino sobre todos los países que tomaron parte activa en la guerra, con lo cual, al final, no sólo hemos conseguido una información limitada, sino que ya podemos disponer de cientos de direcciones, que podremos guardar en nuestro ordenador para su posterior consulta. Lo que empezó siendo una simple búsqueda se ha transformado en una excitante investigación sobre la II Guerra Mundial, algo bastante complicado y costoso hasta estos momentos.

Todo lo anterior nos demuestra una vez más que Internet va más allá de lo que muchas veces pretendemos. Lo que creíamos simple se ha transformado en un cúmulo de información; sabiendo manejar esta información adecuadamente, podremos encontrar una ayuda muy valiosa para nuestros juegos y nos podrá ayudar a ahorrar mucho dinero, eligiendo y comprando los programas que realmente queramos. En próximos artículos ahondaremos más sobre el tema.

Aplicación Multimedia Yamaha

Yamaha es una marca muy conocida en muchos ámbitos de la industria. Desde potentes motos hasta sintetizadores que han hecho posible muchos éxitos musicales en las dos últimas décadas. Ahora Yamaha entra de lleno en el mundo de la multimedia con productos que potencian las capacidades de las tarjetas de sonido existentes para el PC.

Cuando hablamos de tarjetas de sonido, hablamos de estándares como Sound Blaster, pero poco a poco las compañías clásicas en el mundo de la música empiezan a introducir sus tarjetas de sonido, Roland es un buen ejemplo.

Ahora Yamaha ha presentado en el mercado español, a través del distribuidor DMJ, dos tarjetas que aumentan las posibilidades multimedia de otras tarjetas, gracias a sus nuevos sistemas MIDI y más de 600 voces por tabla de ondas, pero que no pueden digitalizar voces ni efectos de sonido, ya que no han sido diseñadas para estas funciones, sino para actualizar las tarjetas que ya tengamos instaladas o para trabajar con secuenciadores y otros programas musicales. Se incluye el secuenciador *Cakewalk Express*, uno de los mejores para empezar a aprender y componer nuestros primeros temas.

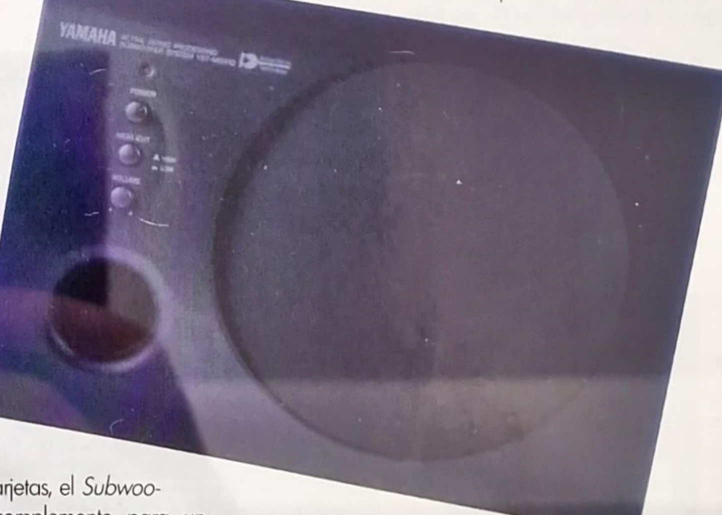
SUBWOOFER SYSTEM YST-MSW10

No es precisamente una tarjeta de sonido, sino un potente amplificador diseñado para dar más calibre a los bajos, el conocido bombo de la música de baile que últimamente predomina mucho en los juegos de carreras y coches.

Como pasa con las tarjetas, el *Subwoofer* es un complemento para un equipo ya instalado, pues la mayoría de los altavoces carecen de una vía dedicada especialmente a los "bajos" y no es de extrañar que proliferen este tipo de elementos para dar más "vida" a los juegos o simplemente para romperle los oídos a la familia o al vecino pesado de turno.

El *YST-MSW10* tiene 25 watios de potencia reales, más que suficientes para el uso al que está destinado, aunque tal vez necesite de unos altavoces a la medida de sus prestaciones para que el conjunto no quede demasiado descompensado. Tiene además una respuesta de frecuencia de 35 a 250 hz.

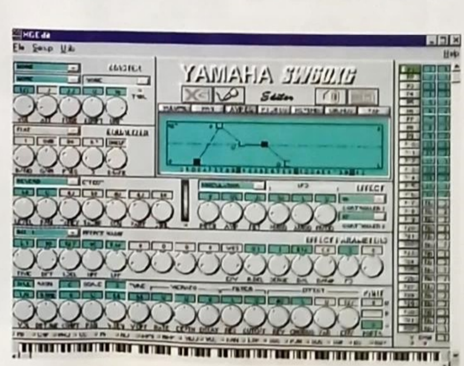
Para terminar diremos que pesa 5 kg. y se presenta con un cable lo

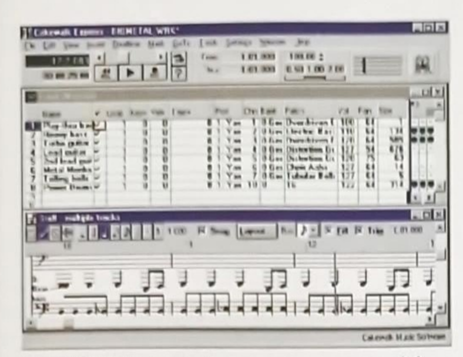


suficientemente largo como para colocar el aparato en el lugar más adecuado para la acústica de nuestra habitación. Nuestro

FICHA TÉCNICA

Nombre:	Tarjeta Wavetable SW60XG, Tarjeta DB50XG, Subwoofer YST-MSW10
Tipo:	Tarjetas de sonido y altavoz
Distribuidor:	DMJ
Teléfono:	(91) 319 85 62
Nota:	80 PC





CWALK04.TIF: Las tarjetas se acompañan del potente secuenciador Cakewalk Express.

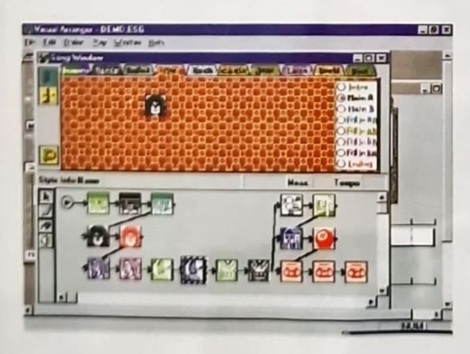
consejo es que no lo coloques muy cerca del monitor o donde guardes los discos magnéticos ya que aunque está blindado magnéticamente, aun así puede estropear información o provocar interferencias en el monitor.

SW60XG WAVETABLE UPGRADE CARD

Con este extraño nombre más propio de un producto industrial que de una tarjeta de sonido, se encuentra una excelente tarjeta de música, en el argot de Yamaha, pues no puede producir sonidos digitalizados. Entre sus características principales destacan:

- 676 voces generadas por síntesis de tablas de ondas.
- Polifonía de 32 notas.
- Formatos General Midi y XG, este último exclusivo de Yamaha.
- Secuenciador Cakewalk completo y manuales del mismo.
- Software tipo karaoke y de edición de sonidos.

Como podéis ver, se trata de una potente tarjeta que viene arropada por un potente software, aunque sólo funciona bajo Windows. Olvídate del DOS para manipular fuentes de sonido. Todo el equipo es de fácil instalación, sobre todo en Windows 95, gracias a la tecnología PnP que incluye, aunque el manual de la tarjeta peca de escasa información. Deberás descubrir las cosas tú mismo experimentando con la tarjeta, pero muy pronto agradecerás las diversas utilidades para producir música de una forma muy visual y divertida.



SOUND DAUGHTER BOARD DB50 XG

A diferencia de la anterior, no nos encontramos con una tarjeta de sonido o música propiamente dicha, sino de una actualización para las tarjetas que soporten el formato MIDI como pueden ser todas las Sound Blaster 16 y superiores, exceptuando la Value Edition o las menos conocidas Aztech, Televideo o Reveal.

El manual esta vez sí es bastante completo y explica de forma concisa cómo se efectúa la instalación para que ninguna de las dos tarjetas sufran daño alguno. Contiene varios capítulos en los que se hace una revisión muy completa de todos los parámetros, voces y demás especificaciones MIDI para su uso con otros aparatos como teclados, secuenciadores físicos, procesadores de filtros, etc. Todo un mundo nuevo al alcance del usuario doméstico con pretensiones profesionales, pues este producto se nos antoja complicado para aquel que sólo se dedique a jugar, ya que para esta finalidad es mucho mejor la tarjeta anterior, mientras que esta extensión está dedicada plenamente a la producción musical.

Sus características son:

Formatos: General Midi, XG, TG300B.

- 676 voces.
- Polifonía de 32 notas.
- 11 efectos Reverb.
- 11 efectos Chorus.
- 42 efectos de variación.

Podíamos enumerar una larga lista que sólo los más entendidos comprenderán, pero os podemos asegurar que con este nuevo ingenio de Yamaha podrás componer la mejor música de baile que tu imaginación pueda. Nosotros ya lo estamos intentando y nuestra será la próxima canción del verano.



YAMAHA04.TIF: Un mezclador de sonidos para personalizar los temas musicales.

WINGMAN WARRIOR

Un control total en tres dimensiones

FICHA TÉCNICA	
Nombre:	Wingman Warrior
Compañía:	Logitech
Distribuidor:	Logitech
Teléfono:	93-419 11 40
Nota:	10 pc

TODOS SABEMOS LO ADICTIVO QUE PUEDE SER UN JUEGO COMO QUAKE O DOOM. PERO A CAMBIO QUE FUERAS UN MAGO DEL TECLADO, ALGUNAS VECES RESULTABA MUY DIFÍCIL MOVERSE CON LA RAPIDEZ NECESARIA EN UN ENTORNO DE TRES DIMENSIONES. TODO ESTO CAMBIARÁ CON WINGMAN WARRIOR: LA PRÓXIMA REVOLUCIÓN EN JOYSTICKS.

Las tres dimensiones ha supuesto que se juegue a los arcades de un modo totalmente distinto a cómo se venía haciendo hasta hace poco tiempo. Buena culpa de todo esto la han tenido títulos como Doom, Quake o Duke Nukem 3 D. Estos juegos se caracterizaban por estar programados con las últimas técnicas y por exigir lo mejor de los ordenadores actuales. Los resultados están a la vista de todos, son juegos que despiertan pasiones entre todo tipo de público por sus elevadas dosis de acción y también de velocidad.

Pero algo no había avanzado hasta ahora: el método de control. Los joysticks existentes no satisfacían las necesidades de los usuarios que debían avanzar a toda prisa si querían sobrevivir en los niveles especialmente diseñados para jugar en red. Algunos prefieren el ratón para conseguir una mayor velocidad, mientras que la inmensa mayoría utilizaba el teclado, con lo incómodo que puede resultar a ser después de jugar horas con Quake por ejemplo y tener la mano con molestias todo el día.



VELOCIDAD VERTIGINOSA

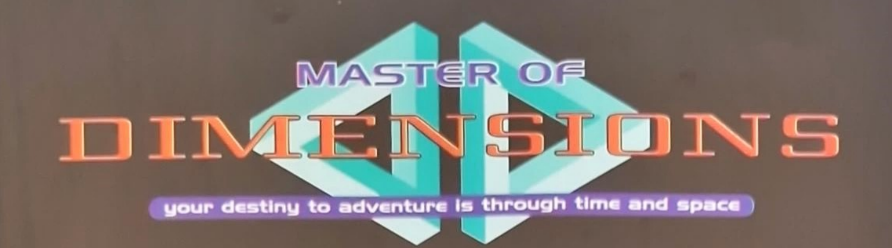
Logitech, compañía líder en la fabricación de dispositivos de control, ha cambiado la filosofía existente hasta ahora en los joysticks al presentarnos WingMan Warrior: el primer joystick diseñado especialmente para jugar en entornos 3 D y conseguir la mayor velocidad y sencillez de manejo. Para ello ha creado la tecnología Spincontrol. Gracias a esta nueva tecnología digital, cualquier novato o usuario experto en juegos puede aprender nuevas acciones en poco tiempo, sin tener que pasarse días practicando.

Tras el desconcierto inicial que supone tener una mano controlando la dirección con un botón que rota sobre sí mismo y la otra mano con el control de mando y disparando, enseguida te acostumbras al nuevo joystick. Puedes girar de manera instintiva y natural, obteniendo la máxima velocidad en movimiento y respuesta de juego como hemos dicho antes.

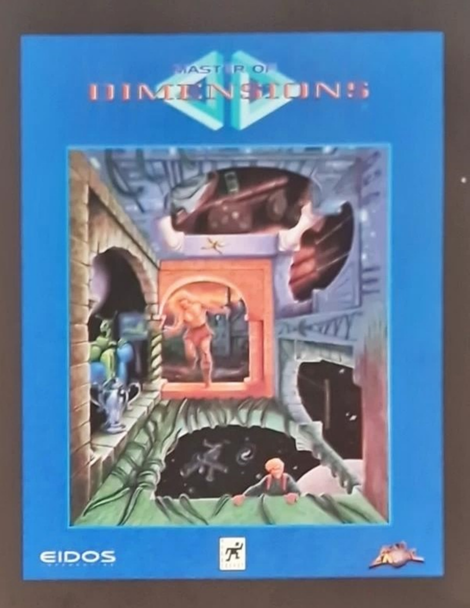
Wingman Warrior incorpora además cuatro botones programables para efectuar todo tipo de disparos y acciones. Un control en la parte superior permite seleccionar rápidamente las vistas en cualquier simulador de aviones o elegir armas o cambiar de personaje. Como veis, todo está pensado para que no toques el teclado incluso en los juegos con un enorme número de opciones y menús.

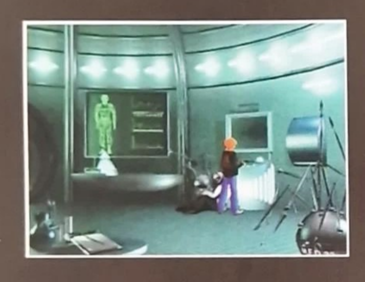
Los requerimientos que exige Wingman Warrior no son muy elevados. Necesita un sistema 486 ó superior, Windows 95 o DOS 3.3 y un lector CD para configurar el software que acompaña al dispositivo. Por cierto, también podemos encontrar las versiones "shareware" de juegos tan prestigiosos como Doom, Heretic o Hexen, para que vayamos disfrutando de las cualidades de este excelente producto.

En definitiva, se trata de un joystick muy recomendable para todos. La máxima nota se la merece y es que desde la redacción recomendamos este producto al igual que John Romero, el creador de Doom y que también ha caído bajo los encantos de Wingman Warrior.



No Darás Crédito a tus Ojos...















Master of Dimensions es una odisea que te lleva a través de 12 dimensiones diferentes en un intento de conseguir que Wizard Merlin salve al mundo de la destrucción más absoluta.

Algunas de estas dimensiones y personajes te serán familiares, otros radicalmente diferentes... Observa bien los más de 100 espectaculares escenarios, alucinantes animaciones y la asombrosa mezcla de gráficos en 2 y 3D. Prepárate, porque aquí no existe la palabra "convencional"... pensarás que tus ojos te engañan, ¡no creerás a tus sentidos!







PC CD ROM - SOFTWARE Y MANUAL EN CASTELLANO



Velazquez, 10-5.º Dcha. 28001 Madrid.
Télf.: (91) 576 22 08 - Fax: (91) 577 90 94
Departamento Técnico: (91) 578 05 42
E-Mail:proein @ teleline.es

E.C.T.S. 96 AUTUMN

Siguiendo la costumbre, el escenario del simposio fue la capital internacional por excelencia, Londres, y el centro, el Olympia Hall, un lugar que para este evento sufre una drástica transformación y se convierte en el centro del software lúdico.

Allí se reunieron tanto las compañías programadoras para enseñar sus productos, como las distribuidoras españolas y extranjeras para ver qué iban a contratar y, entre ellos, la prensa, en todos y cada uno de los medios, espacio que ocupamos nosotros para informarnos y posteriormente informaros acerca de las novedades más interesantes que están por venir en meses posteriores.

Esta es una relación de lo que allí aconteció en materia de software lúdico, que es lo que a vosotros más os interesa:

La segunda edición de este año de una de las ferias del software más importantes a nivel mundial ha sido un éxito mucho mayor, en todos los aspectos, que la que le precedió allá por la primavera. Más grande, más concurrida y con muchas más novedades interesantes.







Es de las compañías que más productos ha presentado para la campaña de navidad y año entrante, siendo todos ellos la mar de interesantes. Entre ellos destacan:



Constructor:
Una versión bastante más divertida de *Sim City* en la que tienes que hacer que tu barrio sea el más próspero y para ello podrás emplear todas las artimañas que tengas en tu mano, yendo desde saboteadores hasta grupos de camorristas, etc.



W.W.F. In your House:
Vuelve a ponernos en nuestro ordenador toda la emoción del Pressing Catch con los personajes tan curiosos a los que nos tenía acostumbrados como Bret Hitman Hart o Hulk Hogan, entre otros.



Alien Trilogy:
Proyecto que se ha quedado un tanto parado y que se pretende que salga durante el mes de noviembre.



X-Men, Children of the Atom:
Un arcade de plataformas en el que los protagonistas son los poderosos mutantes adiestrados por Charles Xavier, que en esta ocasión se enfrentan a la más peligrosa amenaza que se ha cernido sobre el planeta Tierra.



NBA Jam Extreme:
Una versión más avanzada del más loco juego de baloncesto con las estrellas de la NBA.



Batman Forever, the Arcade Game:
Los personajes de la película protagonizada por Val Kilmer, Nicole Kidman y Jim Carrey aparecen en los ordenadores en un juego de lucha de gran calidad.



Stratosphere, Conquest of the Skies:
Es un arcade con una libertad de movimientos de 360 , donde tendrás que luchar por tu vida en el planeta Nueva Tierra.



Magic, the Gathering:
Otro simulador del juego de cartas más vendido en todo el mundo, con la diferencia de que además incluye una parte de aventura basada en aquello que ocurra durante las partidas con nuestros contrincantes.



Iron and Blood:
Es un arcade de lucha en el que se han empleado las reglas del juego de rol *Advanced Dungeons & Dragons*, pudiendo encontrar desde un robusto enano con un martillo de guerra hasta a un hábil ladrón elfo.



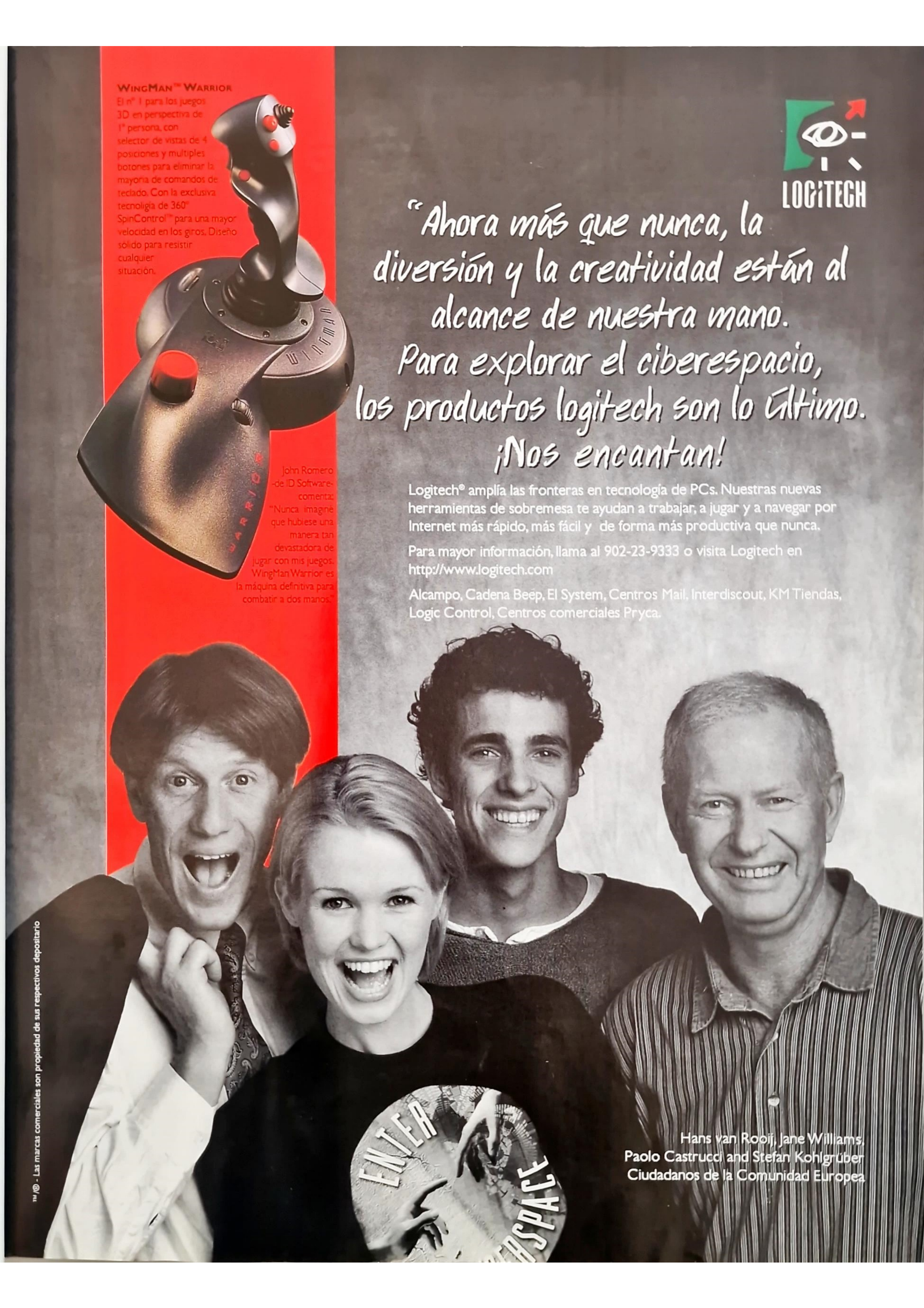
Turok, Dinosaur Hunter:
Es un arcade en primera persona, tipo *Doom*, con una calidad gráfica y de movimientos increíble.



Space Bunnies must Die:
Otro arcade, esta vez realizado como si de una película de acción de dibujos animados se tratara.



The Crow:
Arcade de lucha al más puro estilo del clásico *Final Fight*, con unos increíbles gráficos poligonales y un enorme nivel de acción continua.


WingMan™ Warrior
El nº 1 para los juegos 3D en perspectiva de 1ª persona, con selector de vistas de 4 posiciones y multiples botones para eliminar la mayoria de comandos de teclado. Con la exclusiva tecnoligía de 360º SpinControl™ para una mayor velocidad en los giros. Diseño sólido para resistir cualquier situación.
John Romero -de ID Software- comenta: "Nunca imaginé que hubiese una manera tan devastadora de jugar con mis juegos. WingMan Warrior es la máquina definitiva para combatir a dos manos."
LOGITECH
"Ahora más que nunca, la diversión y la creatividad están al alcance de nuestra mano. Para explorar el ciberespacio, los productos logitech son lo último. ¡Nos encantan!
Logitech® amplía las fronteras en tecnología de PCs. Nuestras nuevas herramientas de sobremesa te ayudan a trabajar, a jugar y a navegar por Internet más rápido, más fácil y de forma más productiva que nunca.
Para mayor información, llama al 902-23-9333 o visita Logitech en http://www.logitech.com
Alcampo, Cadena Beep, El System, Centros Mail, Interdiscout, KM Tiendas, Logic Control, Centros comerciales Pryca.
Hans van Rooij, Jane Williams, Paolo Castrucci and Stefan Kohlgrüber
Ciudadanos de la Comunidad Europea
ENTER
™/® - Las marcas comerciales son propiedad de sus respectivos depositario

Ubi Soft

ENTERTAINMENT

Sin duda, es una de las compañías que más fruto ha sacado de esta feria, pues ha conseguido contratos tan interesantes como el de la compañía Blizzard:



Diablo:
El primero de los títulos de la compañía anteriormente mencionada y que promete ser el lanzamiento más fuerte de finales de año, siendo un juego de rol en el que pueden jugar por red hasta cuatro personas, eligiendo un guerrero, un ladrón o un hechicero que tendrán que superar cerca de cien misiones diferentes. Estas, además, van cambiando gracias a una variable que permite que nunca sea una aventura igual.

Starcraft:
Puede ser considerado la tercera entrega de los juegos de estrategia en tiempo real de esta compañía. Primero fue *Warcraft*, después *Warcraft II* y ahora es *Starcraft*, donde la guerra se traslada al espacio, lugar en el que se enfrentarán tres razas diferentes, cada una con sus características propias.



Guitar Hits Vol. 2:
Segunda entrega de este curso para aprender a tocar la guitarra por ordenador. En esta ocasión van a ser seis las canciones, todas ellas famosas y creadas por los Beatles, que ya ha pasado a la historia como el mejor grupo de pop.



POD:
Es un futurístico arcade de carreras en el que la situación es desesperada. Nos encontramos en lo, un, en su tiempo, próspero planeta que ahora está contaminado por un virus mortal. Solamente queda un transbordador espacial y son ocho los que quieren escapar de una muerte segura, así que tendremos que participar en una carrera desesperada.

Street Racer:
Directamente de las consolas llega uno de los juegos de carreras más disparatado de todos los tiempos. Las mayores novedades que incluye este título son la posibilidad de competir por red hasta ocho personas, un efecto de rotación de gráficos muy parecido al que realiza el modo 7 de la consola Super Nintendo, hasta veintisiete circuitos distintos, ocho personajes diferentes y cuatro copas por las que competir, siendo una de ellas secreta y a la que solamente pueden acceder los mejores.



Maths and English with Rayman:
Da un paso hacia adelante en el terreno de los educativos. Ubi Soft ha usado a su más conocida mascota para hacer un educativo que enseñe al niño los números y las palabras, a la vez que le coge confianza al ordenador y aumentan sus reflejos y rapidez de reacción, gracias a las dosis de arcade que este título tiene.



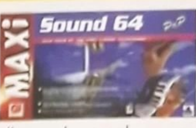
Payuta y el Dios de la Tempestad:
Ha sido realizado de la misma manera que lo fue *Kiyeko y los ladrones de la noche*. En esta ocasión, nos traslada a las frías tierras del Polo, donde un valiente muchacho llamado Payuta tendrá que rescatar a su hermana de las garras del malvado Dios de la Tempestad. Este título va a ser completamente traducido y doblado al castellano.



Adventures in Music:
Inspirado en *Guitar Hits*, en este título los más pequeños de la casa van a poder aprender a tocar la flauta de una manera fácil y amena. El protagonista del juego es Rick Order, un chaval que va a viajar por distintas partes del mundo, aprendiendo en cada sitio una canción diferente. Está previsto que para cuando este título salga a la venta, lleve su propia flauta para poder practicar desde el primer momento.

Y ADEMÁS, HARDWARE

Por otro lado, se encuentra el hardware, también realmente interesante y en algunos casos asombroso, que la compañía Guillemot, distribuida en España por Ubi Soft, nos presentó con todo lujo de detalles:



Maxi Sound 64 PnP:
Lo último en sonido para el ordenador. La primera tarjeta de 64 bits que pone a tu alcance el maravilloso y hasta ahora complicado mundo del sonido sintetizado. Las características más sobresalientes de esta tarjeta son la posibilidad de mezclar hasta 64 voces, efecto Sourround realmente conseguido, ecualizador de cuatro bandas y 4 Mb. de memoria, ampliables a 16 Mb. Van a existir dos versiones, una más barata y otra dirigida al uso profesional.



Maxi Music Player:
Un teclado MIDI que convierte a los principiantes en auténticos profesionales de la música MIDI. El paquete incluye el teclado y la fantástica tarjeta de sonido *Maxi Sound 32 Wave FX*.



Maxi Converter PC-TV y Maxi Converter Pro PC, Mac-TV:
Dos convertidores para poder ver nuestros canales de televisión preferidos usando el monitor de nuestro ordenador. La calidad conseguida es impresionante y en la versión mejorada, incluso se puede hacer con monitores de Macintosh.



Maxi Booster:
Es una colección de altavoces, todos ellos de gran calidad y con una potencia que va desde los 40 W. hasta los 320 W.; además, alguna de las modalidades dispone de la posibilidad de efecto Sourround.



Fun Access:
Otra colección, pero ésta es de pads para poder jugar a nuestros títulos preferidos con tanta facilidad como si se tratara de una videoconsola.



Esta compañía se ha centrado sobre todo en los educativos, ya que dos de los tres títulos que tiene en preparación abordan este género:



***Darby the Dragon*:**
Las aventuras de un simpático dragoncito que tendrá que viajar por un país de fantasía lleno de personajes pintorescos y lugares preciosos.





***Gregory and the Hot Air Baloon*:**
En esta ocasión se trata de un joven oso llamado Gregory que, a bordo de un globo aerostático, va a viajar por todas las zonas del mundo, conocidas y por conocer.

***Koala Lumpur, Journey to the Edge*:**
Una aventura gráfica de gráficos totalmente caóticos, donde el protagonista es un mago koala que tendrá que enfrentarse a mil y un problemas.



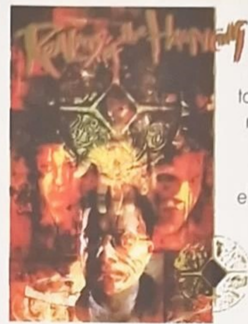


Seis son los títulos que esta compañía tiene previsto sacar al mercado en el momento en que estén finalizados. *Normality* dejó muy alto el listón, así que esperemos que siga así:



Hardwar: Es un impresionante shoot'em up tridimensional que, como características principales, tiene un movimiento tridimensional en tiempo real; opción para elegir diferentes vehículos, cada uno con sus características propias; un interfaz de vuelo completamente personalizable; libertad de movimiento de 360_ y opción de juego por red que aumenta el grado de diversión hasta el infinito.

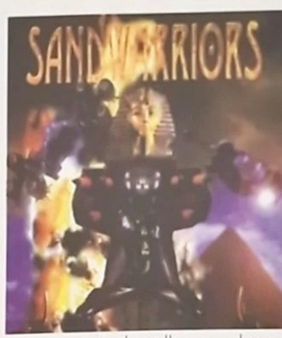




Realms of the Haunting: Tiene como argumento una un tanto distorsionada visión del futuro en el que toda la gente cree en el apocalipsis final. En el juego asumes el papel del joven Adam Randall al que la temprana muerte de su padre le ha hecho viajar hasta la asolada villa de Helston, donde las cosas no son tan normales como parece. Con más de dos horas de vídeo y gráficos completamente renderizados en tres dimensiones, vamos a introducirnos en un mundo lleno de monstruos del averno, demonios, terror y locura.



Fragile Alliegance: Es el nuevo juego de estrategia que nos traslada a un lejano futuro donde la Tierra no puede suministrar alimento a la creciente población. Gracias a las naves colonizadoras, los humanos tienen que viajar hasta lejanos planetas para crear allí una ciudad floreciente y llena de posibilidades.



Sand Warriors: Es el año 6225 d.C. y es tiempo de conflictos. Dos familias están en guerra por conseguir la supremacía del planeta Tawy, lugar donde reside el imperio de Horus, al sur, y el de Set, al norte.

La batalla por el trono del sol comienza.



Reloaded: La segunda parte de un loco arcade de disparos, donde podremos elegir a seis psicóticos personajes que tendrán que moverse por otros tantos mundos llenos de peligros. Nuevas armas, la posibilidad de jugar dos personas a la vez, sonido digital y complicados puzzles que resolver os esperarán en este título.



Esta compañía tiene tres títulos en preparación, todos de gran calidad. A continuación os los exponemos brevemente, esperando que próximamente tengamos más información para ofrecérosla:





Interstate 76: Es un simulador de carreras de automóviles en tres dimensiones, que te permite un completa libertad de movimientos a lo largo y ancho de las carreteras estatales, teniendo que vencer en las más duras de las carreras que se han disputado nunca.



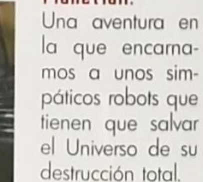
Blast Chamber: Un juego que recuerda enormemente a los de las máquinas recreativas dada su jugabilidad y nivel de acción. En él debemos movernos por una habitación cúbica que va girando y en la que tendremos que introducir una esfera de energía en la casilla de nuestro color.



Pitfall 3D: El juego de plataformas más rápido y lleno de acción de todos los tiempos, vuelve esta vez, pero bajo una perspectiva tridimensional que le da un aire mucho más espectacular.




Powermove: Un genial arcade de lucha en tres dimensiones, inspirado en las luchas de Wrestling, donde tendrás que demostrar que eres el mejor del cuadrilátero haciendo las llaves y luxaciones más peligrosas.



Planetfall: Una aventura en la que encarnamos a unos simpáticos robots que tienen que salvar el Universo de su destrucción total.

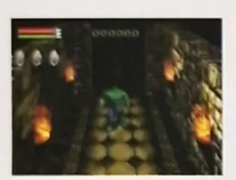


EIDOS

De la unión de Domark, Core y U.S. Gold ha nacido Eidos, una compañía que tiene previsto sacar al mercado un gran número de títulos de gran calidad:



Blood:
Un arcade en primera persona al más puro estilo de *Doom II* o *Duke Nukem 3D*, en el que tendremos que luchar contra zombies, esqueletos y otras criaturas de la oscuridad.



The Incredible Hulk 3D:
Un arcade que tiene como protagonista al forzudo superhéroe de color esmeralda que va a tener que enfrentarse a todos sus archienemigos en los lugares más peligrosos del mundo.



Master of Dimensions:
Aventura gráfica con gráficos idénticos a los dibujos animados de las series de televisión.



Crime Wave:
Un arcade en el que tenemos que conducir nuestro vehículo a lo largo y ancho de una peligrosa ciudad llena de criminales, teniendo cuidado de no atropellar a los viandantes ni interrumpir el paso de la policía o de las ambulancias.



Orion Burger:
Una divertida aventura gráfica de dibujos animados en la que encarnamos a un joven que tiene que enfrentarse a una raza de alienígenas hambrientos.



Jetfighter 3:
Impresionante simulador de vuelo bélico en el que controlamos a las más perfectas máquinas de guerra aérea actuales. Una de sus características es la mezcla de gráficos poligonales con los pixels de toda la vida.



Deathtrap Dungeon:
Juego de rol en tres dimensiones que nos mete de lleno en un oscuro mundo lleno de monstruos de otras dimensiones, de los que tendremos que defendernos usando nuestra espada como única arma.



Shadow Warrior:
Arcade en primera persona en el que encarnamos a un ninja, experto en armas y lucha cuerpo a cuerpo, que tendrá enfrentarse a toda una serie de enemigos, a cada cual más extraño y poderoso.



Swagman:
Arcade muy parecido a uno salido para consolas y que tenía como nombre *Zombies Ate my Neighbours*. En esta ocasión, vamos a tener que luchar contra una raza de extraterrestres que quiere dominar la Tierra.



Terracide:
Arcade en primera persona con gráficos poligonales y numerosas armas con las que deberemos enfretarnos a unos peligrosos y maniáticos robots.

ELECTRONIC ARTS

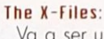


Sin duda, es la empresa distribuidora a nivel nacional que figura entre las más poderosas del sector, ha sido también la que ha gozado de un stand espectacular en tamaño y de unas novedades de interés mundial:

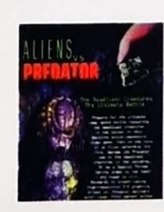


Die Hard Trilogy:
Más que un juego son tres, incluidos en un solo pack, estando cada uno de ellos directamente relacionado con las tres películas protagonizadas por Bruce Willis. El primero de ellos es un arcade tridimensional en el que controlamos al avezado policía John McLane que tiene que acabar con los terroristas que se han ocultado en el edificio Nakatomi. La segunda parte es un electrizante shoot'em up, para el cual se podrá adquirir una pistola. Por último, nos encontraremos con un simulador de conducción en el que vamos a los mandos de un taxi con el que tendremos que encontrar las bombas que han sido escondidas en diversas partes de la ciudad.

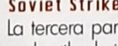
Darklight:
Un arcade tridimensional en el que controlamos una nave espacial con un gran poder armamentístico. Los gráficos tienen una gran calidad y los sonidos te introducen en el juego perfectamente.



The X-Files:
Va a ser una aventura gráfica realizada con vídeo en tiempo real, para la cual se está rodando un capítulo inédito que será el argumento del juego. Se pretende que sea doblado por las mismas voces que lo hacen en la serie de televisión.



Aliens vs. Predator:
Un arcade en el que van a pelear entre sí las dos razas extraterrestres más famosas del cine.



Soviet Strike:
La tercera parte de la saga que cambia por completo el estilo de juego. Primero fue *Desert Strike*, a continuación apareció *Jungle Strike*. Ahora llega *Soviet Strike* y con él, la revolución de los arcades shoot'em up.



Independence Day:
La espectacular película que trata la más bestial invasión alienígena que ha sufrido la Tierra, también va a tener su juego y será un arcade en primera persona en el que tendremos que luchar contra las naves extraterrestres a los mandos de nuestro F-22.



F.I.F.A. 97:
El simulador de fútbol que más éxito ha tenido en todo el mundo y que revolucionó la manera de hacer juegos deportivos ya tiene secuela y, como no podía ser de otra manera, ha sido bautizado como F.I.F.A. 97. Los gráficos han sufrido una mejora asombrosa, habiéndose grabado previamente a jugadores reales para luego transformarlos en polígonos hasta conseguir el resultado actual.



N.H.L. 97:
La nueva versión del famoso simulador de hockey sobre hielo. La perspectiva ha variado, estando ahora mucho más a nivel del terreno de juego. Los gráficos también han pasado a ser poligonales, lo que da una mayor fluidez de movimientos que los *sprites* nunca podrían conseguir.



Little Big Adventure 2:
El sucesor de una de las aventuras con más encanto que se han hecho en la historia del software. Los gráficos, siguiendo con el mismo estilo, han mejorado enormemente, al igual que el interfaz, para evitar que los que disfrutaron con la primera parte, no se pierdan a la hora de ponerse con él y puedan centrarse en la acción.

GAMETEK

Esta compañía tiene siete títulos preparados, siendo dos de ellos las verdaderas novedades que se presentaron en la feria:





Mutant Penguins:
Ayuda a una tribu de pingüinos a escapar de todos los peligros con los que se encuentren en un juego que llama la atención sobre todo por su colorido y la resolución de sus *sprites*.

Emperor of the Fading Suns:
Un nuevo juego de estrategia que mezcla estilos tan diversos como el de *Ascendancy* o el de *Panzer General*.

GROUER INTERACTIVE

Unicamente presentó un título, pero lo hizo con todo lujo de detalles y confiando en que, una vez que se ponga a la venta, sea un éxito rotundo.

Perfect Assassin es un juego, mezcla de arcade y aventura, en el que controlamos a un androide con gran capacidad de fuego e inteligencia artificial que va a tener que enfrentarse a los más complicados enigmas. Entre nuestras acciones, podremos hablar con personas eligiendo nuestra actitud, siendo desde amable a amenazadora. Los *sprites* van a moverse por un escenario tridimensional que nos da una sensación de profundidad perfecta.

PSYGNOSIS



Dentro del amplio surtido de títulos que tiene en preparación esta compañía, podemos decir sin temor a equivocarnos que hay dos o tres que van a golpear duro en el mercado:



Discworld II:
El mago Rincewind, que en su tiempo nos hizo pasar tan buenos ratos, vuelve, ya adulto, para hacernos descubrir la diversión de la magia y las artes arcanas, acompañado de su baúl mágico.



Ecstatica II:
El juego parecido a *Alone in the Dark*, pero con óvalos en vez de con polígonos, en el que nos adentrábamos en una ciudad que había sido arrasada por monstruos, vuelve para ofrecernos otra terrorífica aventura, llena de peligros y enigmas que solucionar.



The City of the Lost Children:
Una aventura gráfica ambientada en la Inglaterra victoriana, donde los niños hospedados en orfanatos eran tratados como auténticos esclavos. Y es precisamente en el rol de una niña donde nos metemos, teniendo que ayudarla a sobrevivir en tan dura época.



Zombieville:
Atraviesa las calles de una ciudad gobernada por los muertos vivientes convertido en un rechoncho detective que amenaza seriamente los esquemas que teníamos formados acerca de cómo tenía que ser un héroe.



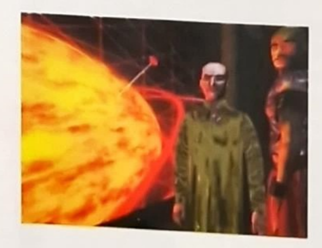
Blue Ice:
Introdúcete en un mundo surrealista donde todo puede ser verdad y nada es extraño. Una vez dentro, sobrevivir es cosa tuya.



Formula 1:
El directo competidor de *Grand Prix 2*. Con unos gráficos de gran calidad, cientos de cámaras entre las que elegir y unos movimientos perfectos, hacen de éste un gran título que va a llamar mucho la atención.



Wipeout 2097:
La segunda parte de este arcade futurista de carreras con el que te da la impresión de tener en vez de un ordenador, una máquina recreativa en casa. Las mejoras con respecto de *Wipeout* son más que notables, sobre todo a nivel gráfico.



Riot:
Recordando enormemente al *Speedball*, vamos a tener la oportunidad de participar en un juego parecido al baloncesto, pero con una sola canasta situada en el centro de la pista.

Interplay™



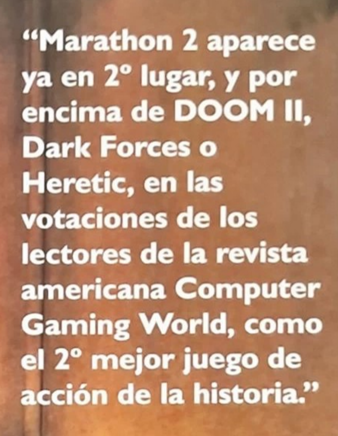
Sin duda, uno de los proyectos más ambiciosos y al que esta compañía le está dedicando toda su atención (pues, seguramente va a ser uno de los títulos que más duro va a golpear en las listas de los más vendidos) es *MDK*, un arcade en el que controlamos al joven ayudante de un científico que ha creado una armadura que convierte a un simple humano en la más perfecta máquina de combate, teniendo que enfrentarse a toda una horda de máquinas que se han apoderado del planeta.



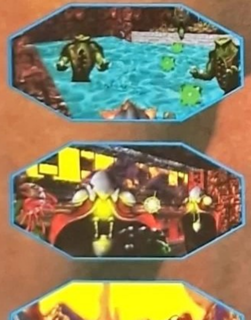
¿Quieres arruinar tu vida?



MARATHON 2
DUNDARAL
Sólo para windows® 95 y Macintosh



"Marathon 2 aparece ya en 2º lugar, y por encima de DOOM II, Dark Forces o Heretic, en las votaciones de los lectores de la revista americana Computer Gaming World, como el 2º mejor juego de acción de la historia."









MARATHON 2: Dundaral, el juego de acción 3D que te dejará hambriento, desnudo y arruinado, simplemente porque no podrás dejar de jugar a él. Entre las ruinas de una antigua civilización deberás encontrar los restos de una antigua secta, así como descubrir secretos durante siglos enterrados. Marathon 2 ofrece una intensa experiencia, tanto para un jugador como en multijugador por red. 28 increíbles niveles, tanto exteriores como bajo el agua, gráficos SVGA, sonido estéreo, 13 niveles multijugador... Comienza a preocuparte. MARATHON 2 ARRUINARÁ TU VIDA.



Distribuye:



Friendware
C/ Rafael Calvo, 18
28010 Madrid
Tel. (91) 308 34 46
Fax (91) 308 52 97

TELSTAR

Es una de las compañías programadoras más jóvenes y, sin embargo, una de las más productivas en lo que a número de novedades se refiere:

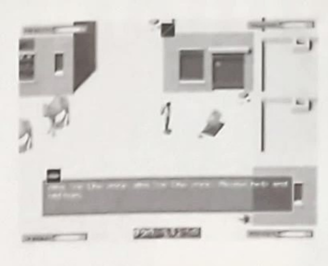


Joe Blow:
Las cosas andan fatal. El emperador del mundo de los sueños se ha propuesto no dejar dormir a nadie, atacando por las noches a las personas con terribles pesadillas. Tú encarnas a Joe Blow, que ha decidido ponerle las cosas claras a tan malvado personaje, dando comienzo así a un arcade de acción total.

Siege:
Un juego de estrategia ambientado en la Edad Media, donde los asaltos a castillos y las luchas entre caballeros eran algo cotidiano, peligroso pero cotidiano.



Wrecking Crew:
Es un arcade de conducción con gráficos tridimensionales, en el que tenemos que pilotar nuestro vehículo por las calles de una ciudad sin chocarnos contra ninguno de los obstáculos con que nos encontremos.



Star System:
Tu planeta se está muriendo, ya no quedan recursos para mantener a la creciente población y la única solución posible es usar una máquina del tiempo que apareció de nadie sabe dónde y que tampoco se sabe a qué lugar puede llevarnos.



Davis Cup Complete Tennis:
Un nuevo simulador deportivo de tenis en el que vamos a disputar la famosa copa Davis en la que participan los más grandes jugadores del mundo.

Codemasters

Micromachines Military:
La nueva parte de la famosa saga de arcade de carreras basados en la popular colección de cochecitos en miniatura.

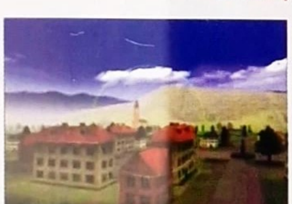


Micromachines V3:
La tercera dimensión llega al mundo de los micromachines. La diversión estará fuera de toda duda, ya que la opción de red también va a estar disponible.

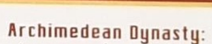
Blue Byte



Tras su aplastante éxito con *The Settlers II*, la compañía tiene programado entrar fuerte en el mercado con otros dos nuevos títulos, ambos orientados hacia el arcade:



3D Helicopter S.E.U.:
Un arcade tridimensional en el que disparar y esquivar el fuego enemigo va a ser la tónica habitual. A los mandos de un sofisticado helicóptero tendremos que realizar las más complicadas misiones en terrenos tan dispares como una ciudad, el desierto o la más frondosa de las selvas.



Archimedean Dynasty:
Juego en la que la acción se desarrolla en las profundidades de un océano contaminado, donde la vida animal se ha extinguido por completo y únicamente se puede sobrevivir gracias a unos submarinos especiales.



EMPIRE



De entre todos los títulos que presentó esta compañía, los que más sorprendieron fueron sin lugar a dudas:



Flying Corps:
Considerado como la segunda parte de *Dawn Patrol*, la calidad de este juego está fuera de toda duda. De nuevo tenemos la oportunidad de ponernos a los mandos de un biplano de la I Guerra Mundial. En él podremos realizar tanto misiones de bombardeo como de lucha aérea contra otros biplanos.

The Golf Pro:
Simulador de golf cuya mayor diferencia es que cambia el modo de golpear la pequeña bola. En los antiguos juegos únicamente teníamos que pulsar los botones del ratón en el momento preciso, lo que nos parecía un tanto escaso como nivel de jugabilidad. Ahora va a depender del movimiento del ratón, así que, según como lo movamos, así vamos a golpear el diminuto esférico blanco.





Battleground Shiloh y Battleground Antietam:
Los nuevos títulos de la serie estratégica que nos mete en nuestro ordenador las batallas más importantes que se han dado en la historia mundial.

UNA NUEVA FORMA DE COMPRAR INFORMATICA



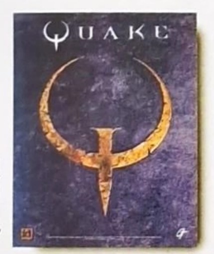
MULTIMEDIA

*INTEL CHIPSET
* 16MB EDO RAM ampliable a 128MB.
* 256K Caché.
*Floppy 3 1/2" 1.44MB.
*Disco Duro 1,2 GIGA AT High Speed.
*Controladora IDE PCI INTEGRATED
*Puertos de Alta Velocidad.
*CD-ROM x8 alta velocidad.
*Tarjeta de sonido SoundBlaster 32 PnP OEM.
*Altavoces Wave Master 160W
*Micrófono direccional " Sound Space ".
*VGA S3 64V 2 MB EDO.
*Monitor 14" Samsung SM3 (0.28 PITCH)
*Monitor Low Radiation 1024 no entrelazado
*Ratón Compatible Microsoft.
* Teclado W95 CHICONY + JOYSTICK
*WINDOWS 95 CD (Manuales y licencia).
***ENCICLOPEDIA SALVAT DE REGALO**

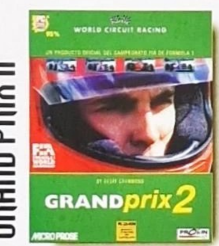
Ei SYSTEM GAMES 133 MHZ
180.900 + I.V.A.



CLOSE COMBAT
9.900 PTS IVA INCLUIDO



QUAKE
7.590 PTS IVA INCLUIDO



GRAND PRIX II
8.495 PTS IVA INCLUIDO



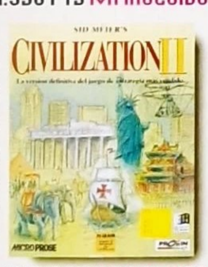
A.T.F.
7.990 PTS IVA INCLUIDO



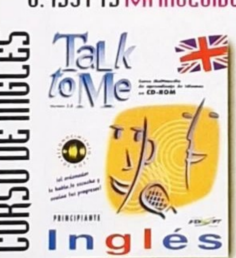
ZETA
6.535 PTS IVA INCLUIDO



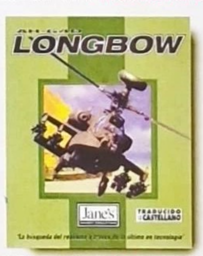
REBEL ASSAULT II
7.990 PTS IVA INCLUIDO



CIVILIZATION II
7.990 PTS IVA INCLUIDO



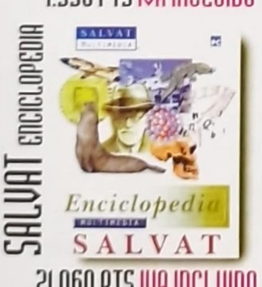
CURSO DE INGLES
4.990 PTS IVA INCLUIDO



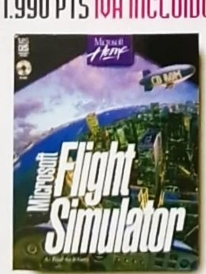
APACHE
7.990 PTS IVA INCLUIDO



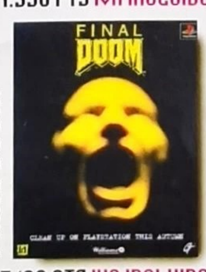
SCHIRATTI
6.990 PTS IVA INCLUIDO



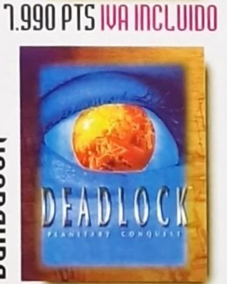
SALVAT ENCICLOPEDIA
21.060 PTS IVA INCLUIDO



FLIGHT SIMULATOR
9.900 PTS IVA INCLUIDO
ESCENARIO MADRID INCLUIDO



FINAL DOOM
5.100 PTS IVA INCLUIDO



DEADLOCK
7.990 PTS IVA INCLUIDO



3 SKULLS
7.990 PTS IVA INCLUIDO

2.500 m2 de exposición - ampliaciones de memoria,placas etc. - kits multimedia - 6.000 titulos de software - simuladores - arcade...



ALICANTE	CORUÑA	VALENCIA	ZARAGOZA
AVD. DE SALAMANCA 23	AVD. ALFONSO MOLINA 52	AVD. CARDENAL BENLLOCH 58	C/ CONCEPCION SAIZ DE OTERO 14
TLF: (96) 592 37 70	TLF: (981) 15 28 70	TLF: (96) 361 63 11	TLF: (976) 73 38 75
FAX: (96) 592 34 26	FAX: (981) 15 29 10	FAX: (96) 361 58 22	FAX: (976) 73 55 86
CEUTA	SAN SEBASTIAN	VIGO	MADRID Ei SOFT
C/ REAL 28	Pº ARBOL DE GUERNICA 22	C/ BARCELONA 22 BAJO	C/ RIO ROSAS 55
TLF: (956) 51 90 00	TLF: (943) 45 90 32	TLF: (986) 48 01 56	PROXIMA APERTURA
FAX: (956) 51 47 48	FAX: (943) 47 37 73	FAX: (986) 48 01 56	

MADRID
C/ FRAY LUIS DE LEON 11-13
TLF: (91) 468 05 15 FAX: (91) 468 03 35
28012 - MADRID
eisysmkt@stnet.es



www.eisystem.es

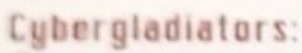
PRECIOS VALIDOS SALVO ERROR TIPOGRAFICO HASTA AGOTAR STOCK *SOLO EN PRODUCTOS APARECIDOS EN ESTA PAGINA

SIERRA

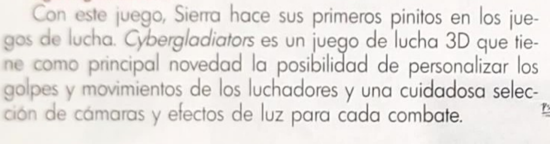


El stand de Sierra es siempre uno de los más visitados y que más expectación levanta. Este año no ha sido menos y hemos podido ver cómo se lanzan al mercado juegos tan esperados como *Phantasmagoria 2*, *Larry 7*, que ya os comentamos el mes pasado en la sección de previews y muchos otros que a continuación os describimos brevemente.

Betrayal in Antara:
Hacía tiempo que Sierra no tocaba los juegos de rol, pero este año han decidido sacar la segunda parte del clásico *Betrayal at Krondor*, un magnífico juego de rol que no llegó a nuestro país por desgracia. El escenario es el imperio de Antara que sufre una gran corrupción y decadencia.



Cybergladiators:



Con este juego, Sierra hace sus primeros pinitos en los juegos de lucha. *Cybergladiators* es un juego de lucha 3D que tiene como principal novedad la posibilidad de personalizar los golpes y movimientos de los luchadores y una cuidadosa selección de cámaras y efectos de luz para cada combate.



Birthright:
Este es el segundo juego de rol que presentó Sierra en la feria. En este caso, está basado en las reglas de Advanced Dungeon & Dragons y se desarrolla en el mundo de Cerilia. El movimiento y los combates en tiempo real harán las delicias de los amantes del género, que lucharán contra monstruos, comandarán ejércitos, buscarán objetos mágicos, etc.



Lighthouse:
Esta aventura, muy al estilo del clásico *Myst*, nos traslada a un mundo paralelo del que tenemos que rescatar a un inocente bebé de unas máquinas con forma de animal. Lo mejor sin duda de la aventura es su flexivilidad en la trama, ya que, según lo que hagamos, podemos llegar a diferentes finales, con lo que el jugador se verá totalmente inmerso en la aventura.

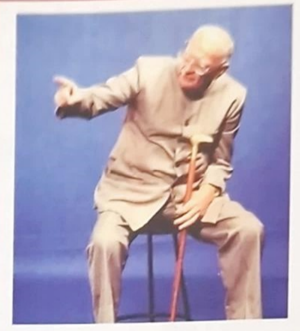
3D Ultra Pinball Creep Night:
La segunda parte de *3D Pinball* está servida. Los tableros se han adaptado a la noche de Halloween, la famosa noche americana de las brujas. El sistema de juego es el mismo que en la primera parte y la principal novedad reside en los gráficos y efectos sonoros.



Lords of the Realm 2:
Esta segunda parte ha mejorado mucho el original juego de estrategia. Ahora las luchas, diplomacia y tratos con el pueblo están acompañadas de unos estupendos gráficos. El objetivo del juego sigue siendo la conquista de Inglaterra para poder implantar el rey deseado.



Nascar Racing 2:
Las carreras llegan de nuevo a nuestro PC. En estas carreras los "roces" están permitidos y la complejidad del juego está en llegar no sólo el primero a la meta, sino también en llegar sano y salvo. Los gráficos y circuitos han sido retocados y en esta segunda parte se ha actualizado la base de datos para que corresponda a la *Nascar* de 1996.



RAMA - UNA CITA CON LA ELITE DE LA CIENCIA FICCIO

Junto con Isaac Asimov, Arthur C. Cl ke es uno de los grandes mitos en los escritores de ciencia ficción, pe como ocurría con el ya fallecido A mov, al mismo tiempo que dejaba volar su fantasía, una de sus pri cipales tareas era enseñar ciencia al gran público de la forma m amena posible. Como científico, Arthur C. Clarke fue el primero los años 40 que vislumbró la utilidad de los satélites artificial Ahora todos dependemos de ellos.

Pero su gran obra es *2001: Una odisea del espacio*, inmortaliza en una película fascinante y dirigida por otro genio, esta vez del ne, Stanley Kubrick. Ambos respondieron las preguntas fundame tales de la humanidad con una historia donde se mezclaba el mist cismo, los extraterrestres y la evolución del hombre.

Durante los últimos años 8 Clarke escribió en colab ración con Gentry L un científico de NASA, la serie RAM donde los human en un mundo futu se encuentran de br ces con una gigantes nave estelar de origen desc nocido. Como suele ocurrir en sus obra donde la buena literatura destaca y exi te una elaborada descripción de las rel ciones humanas, la colaboración de L que es técnico en los proyectos *Galileo Magallanes* de la NASA, le da un ambiente típico a RAMA, al que los cr ticos llaman "hard", es decir, ciencia ficción, ficción que cumple c las leyes de la verdadera ciencia.



Ahora, y por cortesía de Sierra, os transcribimos una entrevis realizada a Cla ke y Gentry L sobre la conve sión de RAMA ordenador. Esp remos que quste.




BERMUDA
SYNDROME
derribado sobre el triángulo
de las bermudas - stop -
rodeados por los aborígenes
- stop - he rescatado a la
chica - stop -estoy bien, pero
algo va mal por aquí - stop -
¿que demonios hacen aquí
todos estos dinosaurios?
Ultima transmisión del piloto Jack JJ Thompson
16 / 6/ 42
• MÁS DE 250 PANTALLAS
• MÁS DE 70 ENEMIGOS GENERADOS EN 3D
• WINDOWS 3.1 Ó WINDOWS 95
• FANTASTICA BANDA SONORA
CENTURY
INTERACTIVE
http://www.musicpark.com
BMG
INTERACTIVE
ERBE



Entrevistador: ¿Me puede contar cómo nació la idea original de RAMA?

Clarke: Fue hace muchos años. Realmente, RAMA no es un concepto, en principio, inventado por mí. El nombre que nosotros usamos ha estado oculto mucho tiempo y se refería a naves gigantescas de diversos tipos. Había una ilustración con más de treinta años mostrando un asteroide que era hueco y fue lo que realmente me dio la idea.

E: ¿De dónde vino el nombre RAMA?

Clarke: Esa es otra buena pregunta. No tengo ni idea. (Risas). Yo vivo en un país muy influido por la mitología hindú y, si no hubiera vivido en Sri Lanka, entonces se me habría ocurrido un nombre totalmente diferente.

E: ¿Cuál es la relación entre la ciencia y la ciencia ficción?

Clarke: Bien, la ciencia-ficción es una extrapolación común de la ciencia "seria". A propósito, la ciencia ficción, como mucha gente piensa, no trata de predecir el futuro sino de predecir, quizás, el futuro tecnológico, lo que puede ser posible si se descubren nuevos campos en la ciencia.

E: ¿Cómo conoció a Gentry Lee?

Clarke: Recibí una carta de mi agente diciendo que había alguien llamado Gentry Lee que tenía algunas ideas para una historia de ciencia ficción y que quería trabajar conmigo. Respondí que de ninguna manera, pues tengo demasiadas ideas de mi propia cosecha. Entonces me dijo que Gentry andaba metido en el *Proyecto Galileo*, la sonda con destino a Júpiter. Por supuesto, yo estaba muy interesado en Júpiter, porque Júpiter es el escenario principal de *2001: Una odisea en el espacio*. Así que quise ver a esta persona y comprobar si podía conseguir algunas ideas buenas.

E: Recientemente, Gentry le llamó por teléfono, o quizá le llamó usted, y le dijo que había tenido una gran idea. Se trataba de convertir sus novelas en un juego de ordenador. ¿Qué pensó usted?

Clarke: Le dije que no sabía nada de todo ese nuevo campo de la multimedia.

E: Pero cuando le entregaron las primeras versiones del juego, se quedó asombrado con el trabajo de Sierra, ¿verdad?

Clarke: Me asombré de la calidad de los gráficos. Particularmente de la animación, que es increíble, mejor que en *Parque jurásico*. Podría creer que esos Avians eran reales y el Octospider también era muy impresionante.

E: Gentry, ¿por qué escogió trabajar con Sierra para convertir a RAMA en un juego de ordenador?

Gentry: Hace quince meses tuve una conversación con Arthur y con nuestro agente Tuss Galen. Decidimos que era el momento adecuado para convertir RAMA en una aventura de ordenador, pues la tecnología había avanzado lo suficiente como para que se pudiera capturar la grandeza de RAMA. Tuss Galen se puso a trabajar para ver si alguien estaba interesado.

Yo había tenido un relación de amor con Sierra. Hace doce años jugué con una aventura llamada *El Brujo y la Princesa* que fue diseñada por Roberta Williams. Jugué con mi nieto que por entonces tenía 7 años. Cuando las imágenes aparecieron sobre la pantalla, le dije a mi nieto: "Oh, ¡Dios mío!". Desde entonces he estado atento a las últimas novedades de Sierra.

E: Han decidido hacer tres juegos de RAMA con Sierra. ¿Ha sido una decisión consciente por parte de ustedes?

Gerry: Sierra vio la potencialidad de la cantidad extensa de material que estaba en las novelas que nosotros habíamos creado. Ellos comenzaron por pensar desde el punto de vista de los juegos para crear un mundo en el que sus habitantes llegaran a ser más y más grandes, gracias a la expansión de su tecnología. Fuimos tentados por Sierra para la idea de realizar tres juegos y, a propósito, tener una opción para tres más.

E: Gerry, ¿piensa que la ciencia ficción favorece los juegos de ordenador y que hay una transición de las novelas al ordenador?

Gerry: Me alarmé al pensar que los lectores de ciencia ficción, los jóvenes, son también el grupo más proclive científicamente a hundirse en el mundo del ordenador y me preocupó que pudieran no dedicarse a la lectura en la medida que nuestra generación lo hizo. De hecho, me molestó que se redujeran los índices de lectura durante algún tiempo. Pero llegué a una conclusión: la tecnología mejora y éste era otro proceso evolutivo. Yo llegué a ser una de esas personas que tuvieron miedo al cambio, pero comencé explorando las posibilidades de la ciencia ficción para convertir una forma literaria en un juego de ordenador.



Arthur Clarke dijo que la mayoría de las personas son capaces de imaginar a base de leer, pero un buen número necesita de ilustraciones a fin de comprender cualquier cosa que sea completamente nueva. Cuando tú hablas de criaturas como el Octospider y el Avians con estómagos de terciopelo y cosas como éstas, el ordenador te facilita la compresión de tales conceptos. Yo creo que será un nuevo tipo de ciencia ficción. La gente será capaz de comparar las visiones que ellos tienen en sus mentes con las visiones creadas por el escritor.

E: Sólo faltan cinco años para el 2001.

Clarke: Lo sé, lo sé, es terrorífico.

E: Terrorífico... ¿Cuáles son sus proyectos para los próximos cinco años?

Clarke: Bien, Espero disfrutar y relajarme con mi familia y jugar con todos estos maravillosos nuevos juguetes que Sierra me ofrece.





La distribuidora internacional BMG Interactive agrupó en su stand la práctica totalidad de sus compañías. Los productos para PC que más nos gustaron fueron los siguientes:



Firo & Klawd:
La versión para consolas ya estaba disponible y nos aseguraron que la calidad gráfica no dejaría nada que desear en la conversión a PC, incluso se han molestado en crear niveles diferentes para cada plataforma. La fecha prevista de este arcade es finales de año. La mejor modalidad de juego es, sin lugar a dudas, la de dos jugadores humanos (uno controlando a Firo y otro a Klawd) cooperando contra los malos.

Exhumed:
Conocido también por *Ruins* o *Power Slave* anteriormente, este arcade 3D al estilo del *Doom* nos traslada a un mundo de faraones que nos echarán todo tipo de maldiciones para parar nuestra búsqueda por sus tierras.



Duck City:
La mejor forma de definir este producto es como "juego de juegos", ya que el personaje principal jugará al baloncesto, diseñará los mejores peinados y disfrutará de los más originales juegos. Un producto enfocado a los más pequeños de la casa.

Thunder of Shore:
Con este juego podremos disfrutar de una estupenda carrera de lanchas acuáticas en todo tipo de terrenos hostiles. Los gráficos se están mejorando y se



está haciendo especial hincapié en la simulación de fluidos para dar el mayor realismo posible a las carreras acuáticas.

Grand Theft Auto:
Este original arcade de DMA, creadores de los archiconocidos *Lemmings*, nos convierte en un ladrón que tendrá que cumplir una gran cantidad de misiones diferentes. Nuestro amigo podrá realizar todo tipo de acciones: robar coches, atracar a los transeúntes, esquivar a la policía, esconderse en los parques, etc.



NOVA LOGIC



Novalogic nos mostró en la feria sus tres novedades con el nuevo motor gráfico *Voxel Space II: Comanche 3, Armored Fist 2* y *F22 Lightning II*, de los cuales ya os dimos información en el reportaje del número 50 de la revista. La noticia de la feria era que estos tres magníficos simuladores estaban a punto de terminarse totalmente. Se ha notado un gran refinamiento en los gráficos reafirmando nuestra excelente opinión sobre el motor gráfico *Voxel Space II*. La pantalla del simulador de vuelo *F22 Lightning II* sirve como ejemplo de la magnífica calidad que se ha logrado en las texturas, tanto de la nave como del terreno. Los efectos de luz y sombras también están muy cuidados y parece que ya sólo queda esperar a que empiece su distribución.



Para dejarnos boquiabiertos fue la reunión que tuvimos con los integrantes de esta compañía programadora. Daba lo mismo hacia dónde mirásemos, solamente veíamos futuros éxitos:

Jedi Knight, Dark Forces II:
La secuela del arcade tipo *Doom*, inspirado en las aventuras de *La guerra de las galaxias*. En esta ocasión, somos ya un caballero Jedi y podemos usar el sable láser entre otras armas. La opción de multijugador va a estar activa en esta segunda parte.

The Curse of Monkey Island:
La tercera parte de la saga de aventuras gráficas que más éxito ha tenido en el mundo entero. Esta vez el uso de los dibujos animados se hace permanente y, cómo no, el enemigo a batir será de nuevo Le Chuck.



Outlaws:
Un arcade en primera persona tipo *Doom*, que, si bien no aporta nada nuevo al mercado, tiene la originalidad de estar ambientado en el lejano oeste.

VIRGIN



Esta compañía se llevó el galardón al stand más espectacular y costoso, ya que, según fuentes fidedignas, el increíble despligue que realizaron para enseñar los futuros productos costó nada más y nada menos que la escandalosa cifra de un millón de dólares, pero mereció la pena.



Lands of Lore II:
El juego de rol por excelencia. El único que ha conseguido que aquellos a los que nos les gustaba este género se convirtiesen en auténticos fanáticos ya tiene su segunda parte, la cual encierra mil y un cambios. El más sobresaliente es que ahora tenemos movimiento libre por el mapeado y no a pantallazo como ocurría con el predecesor.



Red Alert:
Aunque al principio este título tenía que ser la primera parte de la saga *Command & Conquer*, al final ha pasado a ser una entrega posterior, mucho más perfeccionada a nivel gráfico y sonoro.



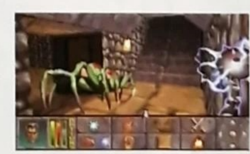
Skynet:
La segunda parte del arcade tipo *Doom* inspirado en la historia de Terminator. En esta ocasión, el ordenador inteligente que provocó la guerra mundial que casi aniquiló a la humanidad vuelve a la carga tras el duro golpe que le diste en la primera parte.



X-Car:
Atrévete a introducirte en este simulador de carreras de coches en el que para competir vas a poder utilizar hasta dieciséis modelos de vehículos experimentales.



Harvester:
Thriller psicológico en el que encarnamos a un personaje que, tras un ataque de amnesia, aparece sin saber cómo en el tranquilo pueblo de Harvest. ¿Tranquilo? A los pocos días de estar allí comienzan a suceder se horribles asesinatos y tras investigar un poco, descubrirá que ya no se encuentra en Kansas, lugar donde perdió la memoria.



Daggerfall:
La segunda parte de una saga de juegos de rol llamada *The Elder Scrolls*, que mejora sus gráficos enormemente con respecto a los de la primera parte. De nuevo nos enfrentamos a uno de los JDR's más complicados de la historia del software, pues posee un extenso mapeado y una gran cantidad de personajes, cada uno con su propia pseudointeligencia.

THE CURSE OF MONKEY ISLAND™

PON UN PIRATA EN TU VIDA

" La venganza es lenta, pero dulce y a la tercera siempre va la vencida", dijo el terrible pirata LeChuck en su última entrevista. Guybrush Threepwood todavía no se ha decidido por responder a la amenaza.

Y estos dos personajes, Guybrush y LeChuck, han sido los que han definido las aventuras gráficas, junto con Indiana Jones, de la conocida LucasArts. Las dos anteriores partes de *Monkey's Island* fueron un rotundo éxito y popularizaron el género de las aventuras gráficas. Pero han pasado ya cuatro años desde que apareciera *Monkey Island 2* y los aficionados al género ya habían perdido todo tipo de esperanzas para encontrarse de nuevo en las islas del Caribe. LucasArts había concentrado sus esfuerzos en otro tipo de aventuras como *The Dig, Sam & Max* y *Full Throttle*, dejando como proyecto la tercera parte de *Monkey's Island*.

Pero desde hace un año los equipos de diseño y programación se han puesto a trabajar a marchas forzadas en *The Curse of Monkey Island*, la continuación de un mito.

¿QUE HAY DE NUEVO?

Esta vez nos encontraremos a los personajes de siempre, pero con un aspecto totalmente renovado. Y no sólo eso, los responsables del proyecto llamado *Curse* en LucasArts han asegurado que será lo mejor que se haya hecho nunca en aventuras de dibujos. Será como ver una película de piratas y actuar en ella.

El guión, que ya está en sus últimos retoques, nos presenta al eterno amor de Guybrush, Elayne Marley, bajo el influjo de LeChuck. Rescatarla de sus garras y de nuevo desbaratar sus planes será nuestra principal preocupación en esta emocionante aventura.

Asimismo se mantiene el ácido sentido del humor que tenía la serie al contratar un completo equipo de guionistas que han pensado todo tipo de situaciones grotescas y peligrosas, pues Elayne, que iba a contraer matrimonio con Guybrush, ha sido convertida en estatua de oro por la magia diabólica de Guybrush. Como los personajes ya han crecido y madurado bastante, nos imaginamos que los diálogos también hayan cambiado para dar una imagen más "adulta". Se han incluido nuevos y más variados insultos en los combates a espada que suceden a lo largo del juego.

Se trata en fin de presentar un producto brillante para una saga antológica dentro de los juegos de ordenador. Se espera que aparezca la versión final en castellano durante el primer trimestre de 1997. Hasta entonces nos quedaremos con las ganas de disfrutar con él.

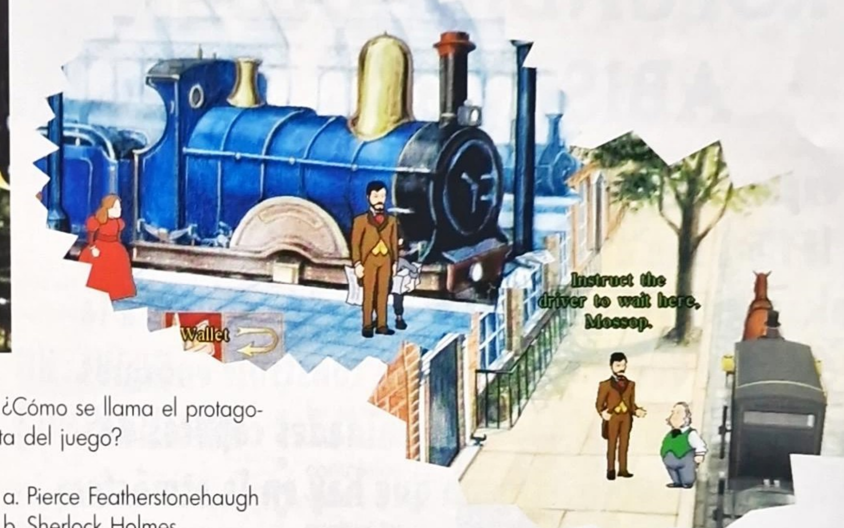
ANGEL FCO. JIMENEZ

FICHA TÉCNICA

Nombre:	The Curse of Monkey Island
Tipo:	Aventura Gráfica
Compañía:	Lucas Arts
Distribuidor:	Erbe



CONCURSO



Este mes inauguramos un nuevo concurso en el que podéis participar. Es tan sencillo como leer el comentario del juego *Gene Machine* de Virgin que realizamos en el número 51 de nuestra publicación.

Mándanos el cupón de la página o una fotocopia si no quieres estropear la revista a la dirección abajo indicada. Hay jugosos premios para los ganadores.

* Un primer premio: una cazadora tipo Bomber, los juegos *Screamer* y *Lost Eden*.
* Tres premios finalistas: una camiseta de Virgin, los juegos *Screamer* y *Lost Eden*, un póster de *Gene Machine*.

1.- ¿Cómo se llama el protagonista del juego?

a. Pierce Featherstonehaugh
b. Sherlock Holmes
c. Arthur Conan Doyle

2.- ¿Dónde encontrarás a Jack el Destripador?

a. En una iglesia
b. En un prostíbulo
c. En el Museo del Prado

3.- ¿Qué medio de transporte es utilizado por nuestros protagonistas para viajar por Londres?

a. El metro
b. Auto-stop
c. Un coche de caballos

Manda tus respuestas a:

OK PC
CONCURSO *GENE MACHINE*
Pza. República del Ecuador, 2, 1º B
28016 Madrid
O también al fax: (91) 457 98 36.



ARCHIMEDEAN DYNASTY

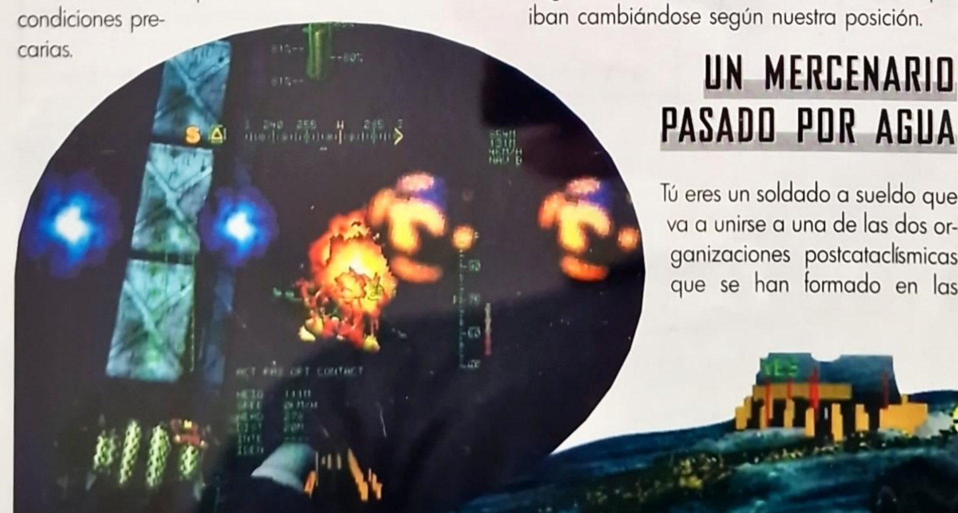


BATALLA EN LAS PROFUNDIDADES ABISALES

Nos exponemos a un negro futuro en el que la fauna y la flora han dejado de existir por completo y únicamente el hombre ha sobrevivido gracias a la tecnología que le ha permitido construir enormes complejos submarinos con unidades capaces de purificar el corrupto oxígeno que hay en la atmósfera.

Archimedean Dynasty es el nuevo arcade tridimensional con perspectiva de primera persona creado por la compañía programadora Blue Byte, famosa por títulos como *The Settlers* y *The Settlers II*.

El argumento nos sitúa en un mundo en el que ha ocurrido una catástrofe nuclear que ha destruido por completo la superficie del planeta y acabado con la fauna marina, quedando únicamente los seres humanos, ya que su tecnología les ha permitido construir bases y naves submarinas, con las que ahora tendrán que aprender a sobrevivir bajo unas condiciones precarias.



Solamente unos años han sido necesarios para que de nuevo las diferentes civilizaciones consiguieran reconsolidarse como tales y de nuevo la paz se viera en peligro.

Con este juego se ha conseguido dar un paso más en la tecnología tridimensional, ya que, a los impresionantes efectos especiales de explosiones y ondulaciones del agua se ha unido una suavidad de movimientos de escenario, conseguida gracias al movimiento casi real en 3D y no con imágenes precalculadas como podía ocurrir en *Doom 2*, donde los enemigos tenían ocho movimientos definidos que iban cambiándose según nuestra posición.

UN MERCENARIO PASADO POR AGUA

Tú eres un soldado a sueldo que va a unirse a una de las dos organizaciones postcataclísmicas que se han formado en las profundidades marinas, los piratas o la armada naval, para las que tendrá que realizar una serie de misiones a cada cual más complicada, e incluso podrá optar por ser un agente doble trabajando para varios grupos a la vez.

Deberás realizar misiones con éxito para así ganar el dinero suficiente que te permita reparar y mejorar un submarino con el más novedoso armamento o el más resistente de los blindajes.

Para sobrevivir la mayor cantidad de tiempo, deberás ir formando alianzas, procurando que sea siempre con las personas correctas y no con aquellos que no te convienen. A lo largo de la aventura encontrarás diferentes razas cada una con sus características, historia y demás costumbres, que pueden ser tanto amigables, como hostiles, aunque eso solamente lo descubrirás en el momento preciso del ataque.

Archimedean Dynasty mezcla la continua acción de los mejores arcades tridimensionales

UN BELLO FONDO MARINO



Si no fuese porque toda la fauna marina se ha extinguido y el agua es una auténtica trampa radiactiva, uno de los escenarios de *Archimedean Dynasty* sería perfecto para un documental de Jacques Cousteau. Fijaros sino en la calidad de los efectos de luces.

con la belleza de las secuencias renderizadas en SVGA que sirven de introducción a cada nivel o cada vez que penetramos en una fortaleza o ciudad submarina.

El juego dispone de un amplio sistema de diálogos que te permitirá comunicarte con los personajes que te encuentres en tu camino y que, dependiendo de tus preguntas o respuestas, así te tratarán. Podrás equipar tu submarino con más de treinta armas diferentes, siendo la más efectiva, por supuesto, la más cara. Estas irán desde los simples torpedos de toda la vida, hasta cargas de profundidad o torretas lanzamisiles.



FICHA TÉCNICA

Nombre: Archimedean Dynasty
Tipo: Arcade
Compañía: Blue Byte

UN JUEGO COMPLETISIMO

No podemos considerar a *Archimedean Dynasty* como un simple arcade tridimensional, ya que en él se han incluido además detalles como la posibilidad de dialogar con más de cien personajes diferentes, dentro de sesenta ciudades repartidas por el fondo oceánico, o elementos políticos como grupos de la oposición, compañías multinacionales y grupos religiosos y fanáticos, con los que tendrás que saber tratar para conseguir llevarte bien.

Archimedean Dynasty va a necesitar un 486 DX2 a 66 Mhz con 8 megabytes de RAM para funcionar, aunque el equipo óptimo para poder gozar de toda la suavidad de movimientos y calidad gráfica será un Pentium a 90 Mhz con 16 megabytes de RAM.

Esperamos que los distribuidores cumplan con su fecha de lanzamiento y el título salga para estas navidades, pero hasta entonces nos contentaremos con estas bonitas pantallas.

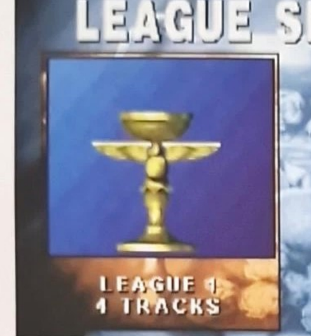
CARLOS F. MATEOS

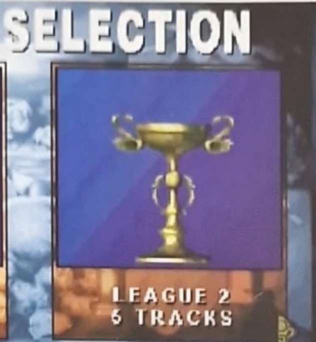
CIUDADES SUBMARINAS



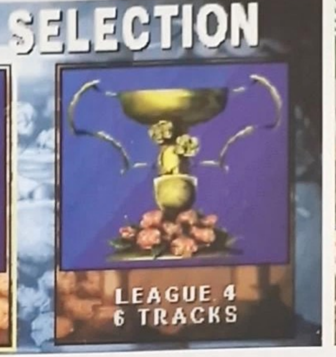
En estos enormes complejos vamos a encontrar trabajo como mercenarios, teniendo que realizar las más peligrosas misiones, que nos servirán para conseguir el dinero suficiente con el que mejoraremos nuestro submarino.

SCREAMER II











La segunda parte del arcade de carreras de coches más exitoso de la historia del software ya ha llegado a nuestro país para deleite de todos aquellos que ya tuvieron la oportunidad de disfrutar con el predecesor y, por supuesto, para los que no, ya que Screamer II revoluciona todo lo visto hasta ahora.

> **LAS DIFERENTES VISTAS**
>
> VAMOS A TENER LA OPCIÓN DE ELEGIR ENTRE CINCO VISTAS DIFERENTES, PUDIENDO INCLUSO SEGUIR A UNO DE LOS COMPETIDORES Y ASÍ VER CÓMO REALIZA LA CARRERA. ESTA ELECCIÓN ES MUY INTERESANTE TANTO PARA CONOCERNOS EL TERRENO, COMO PARA DESCUBRIR LA MEJOR MANERA DE TOMAR LAS CURVAS DE CADA CIRCUITO.

Ya ha llovido bastante desde que la primera parte de *Screamer* llegara a nuestros ordenadores y con él, la diversión de las máquinas recreativas, ya que a jugabilidad no había quién le superara. No sólo por el hecho de su facilidad de manejo, tanto si elegíamos el cambio automático o manual, sino también por el hecho de que había circuitos secretos que iban haciéndose disponibles a medida que ganábamos los campeonatos, hasta el punto de que conseguiríamos manejar un coche-cohete.

Los gráficos podían ser de VGA o SVGA, aprovechándose de esta manera al máximo las posibilidades de cada equipo, de tal forma que desde aquellos aficionados a los juegos que únicamente disponían de un 486SX a 33 Mhz. hasta los más afortunados que tenían un Pentium, podían disfrutar de las más excitantes carreras de coches.

El juego por red era también una de las opciones más interesantes de *Screamer*, sobre todo por el hecho de que esta modali-





dad estaba en cierto modo interconectada con la de juego solitario, ya que gracias a los campeonatos que íbamos ganando, conseguíamos nuevos circuitos con los que disputar competiciones con nuestros amigos.

TODO LO BUENO Y MAS

Los señores de Graffiti, la compañía que creó la primera parte, han conseguido dar un paso más hacia delante en todos los aspectos, consiguiendo así una maravilla del software llamada *Screamer II*. Aprovechando las posibilidades de los ordenadores actuales, han sido capaces de incluir toda una serie de detalles, tanto gráficos como sonoros, pasando por las posibilidades internas del juego, que lo convierten en el, hoy por hoy, más completo título de coches. Es tal que para poder clasificar a *Screamer II* correctamente deberíamos meterlo en el grupo de los arcade-simulador-deportivo de carreras de automóviles. Vamos a explicar paso a paso cada uno de los apartados y así llegaréis a la misma conclusión:



* Arcade, porque hasta ahora no se ha creado un título de carreras más jugable, adictivo, rápido que éste que ahora nos ocupa. La verdad es que si nos lo pusieran dentro de la carcasa de una máquina recreativa no nos lo pensaríamos dos veces a la hora de echar unas cuantas moneditas, ya que *Screamer II* es eso, una máquina recreativa en nuestro ordenador.

* Simulador, porque además de la tremenda acción continua de las carreras, podemos modificar la escudería de vehículos a nuestro antojo, de manera que, dependiendo del circuito en el que vayamos a competir, así tendrá que ser nuestro coche. Las variaciones disponibles son: la suspensión, de más blanda a más dura y que habrá que variarla según los baches que tenga el terreno. La dirección, donde tendremos que elegir entre el ángulo de giro y la seguridad a la hora de realizarlos. Los neumáticos, para suelo seco, mojado y helado, y los frenos, más blandos, que nos permiten realizar una frenada a fondo más rápidamente, o más duros, que actúan con más eficacia.



MULTIPLES OPCIONES

Las opciones del menú principal son numerosísimas, a la vez que interesantes, y todas están presentadas bajo un escenario tridimensional por el que podemos movernos a nuestro antojo. Estas son las siguientes:

* Arcade: En la que podremos disputar una única carrera en los circuitos que tengamos disponibles. Aquí lo único que tendrás que hacer será elegir un coche y pilotarlo sin preocuparte por nada más.
* Campeonato: La verdadera simulación de *Screamer II*. Tanto el aspecto de arcade en el que tendrás que demostrar tu pericia como piloto, como el de simulación donde podrás modificar tu vehículo, estarán disponibles. Hay cuatro copas diferentes, siendo cada una más complicada que la anterior, tanto por el número de circuitos como de competidores.
* Time Attack: Una muy buena manera de cono-



***SCREAMER II* NO ES SOLO UN ARCADE DE CARRERAS, SINO QUE TAMBIÉN INCLUYE UN ASPECTO DE SIMULACIÓN EN EL QUE PODREMOS MODIFICAR LAS CARACTERÍSTICAS DEL VEHÍCULO ELEGIDO Y QUE SERÁN LA PRESIÓN DE LAS RUEDAS, LA SUSPENSIÓN, LA DIRECCIÓN, LOS FRENOS, ETC. TODAS ESTAS MODIFICACIONES PODRÁN SER GRABADAS PARA TENER NUESTRO COCHE SIEMPRE DISPONIBLE. ESTA OPCIÓN ÚNICAMENTE FUNCIONA EN EL MODO DE CAMPEONATO.**







LOS DISTINTOS CAMPEONATOS

VAMOS A PODER ELEGIR ENTRE SEIS CAMPEONATOS DIFERENTES, SIENDO CADA UNO DE ELLOS MÁS DIFÍCIL QUE EL ANTERIOR, NO SÓLO POR EL CRECIENTE NÚMERO DE CIRCUITOS, SINO TAMBIÉN POR LA MASIVA PARTICIPACIÓN DE OTROS PILOTOS QUE CADA VEZ SERÁN MÁS DIESTROS Y MARRULLEROS A LA HORA DE COMPETIR.

cer los circuitos. Existe una curiosa opción que se llama Coche Fantasma que servirá para mostrarnos la carrera con mejor tiempo de cada escenario y así imitar sus movimientos.

* Multiplayer: Especial para jugar por red o módem con tus amigos. Esta opción es sin duda la más divertida de todas, pues en ella competimos contra pilotos humanos que siempre van a tener más malicia conduciendo que el ordenador.

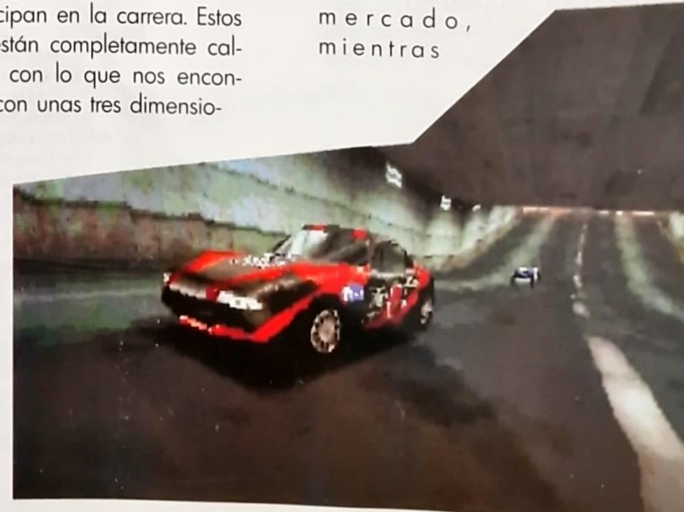
DETALLES BUENOS Y BONITOS

Los gráficos han ganado en calidad en un 200 por cien, habiendo conseguido mezclar tanto los pixels de toda la vida en lo que son los escenarios, con los gráficos poligonales de los vehículos que participan en la carrera. Estos últimos están completamente calculados, con lo que nos encontramos con unas tres dimensiones en tiempo real de gran calidad que se compenetran perfectamente con el circuito, incluso hasta el punto de poder pasar por encima de cestas, vallas de señalización y demás objetos, haciéndolos volar por los aires.

Antes de comenzar a disfrutar de *Screamer II* tendremos que elegir un equipo de entre los cuatro que hay disponibles, teniendo cada uno de ellos cuatro coches diferentes, cada cual con unas características propias que, por supuesto, podrás modificar a tu gusto. Cada equipo tiene un logo con el que se identifica. Esto servirá sobre todo para el juego por red, ya que dentro de él hay una opción en la que se pueden disputar carreras por equipos.

COMPETICIONES ALREDEDOR DEL MUNDO

Gracias a *Screamer II* vamos a viajar por todo el globo, haciendo escala en lugares tan pintorescos como Egipto, tan bulliciosos como California o tan verdes y lluviosos como Inglaterra. Cada circuito va a tener las dificultades del sitio en cuestión. Por ejemplo, en Egipto nos encontraremos conduciendo por un terreno lleno de arena donde es muy difícil girar sin que se produzca un derrapaje, e incluso esquivando cestas dentro de un concurrido mercado, mientras





ABOLLADURAS EN LA CARROCERÍA

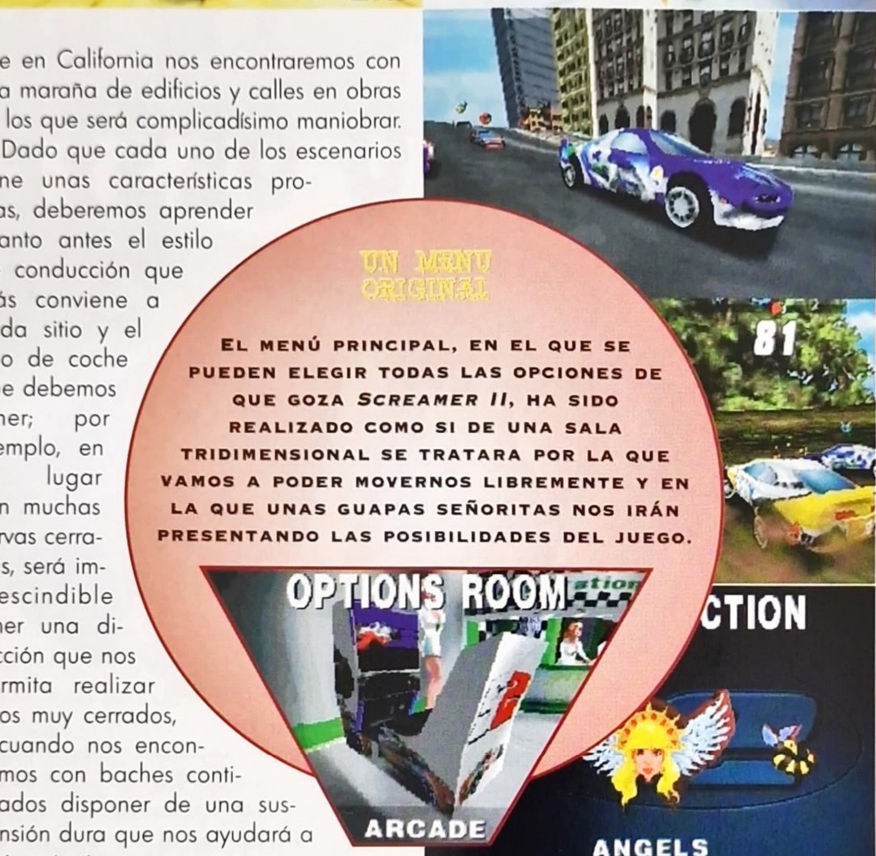
UNA DE LAS NOVEDADES DE SCREAMER II, CON RESPECTO DE LA PRIMERA PARTE ES EL SIMPÁTICO DETALLE DE QUE CADA VEZ QUE NUESTRO VEHÍCULO SE DÉ UN CHOQUE VIOLENTO MOSTRARÁ UN DESCONCHÓN EN LA PARTE CONCRETA EN LA QUE HA SIDO GOLPEADO. ESTO AÑADE UN PUNTO DE REALISMO A LA ACCIÓN.





que en California nos encontraremos con una maraña de edificios y calles en obras en los que será complicadísimo maniobrar.

Dado que cada uno de los escenarios tiene unas características propias, deberemos aprender cuanto antes el estilo de conducción que más conviene a cada sitio y el tipo de coche que debemos tener; por ejemplo, en un lugar con muchas curvas cerradas, será imprescindible tener una dirección que nos permita realizar giros muy cerrados, o cuando nos encontremos con baches continuados disponer de una suspensión dura que nos ayudará a estár más tiempo en contacto con el terreno.



UN MENU ORIGINAL

EL MENÚ PRINCIPAL, EN EL QUE SE PUEDEN ELEGIR TODAS LAS OPCIONES DE QUE GOZA *SCREAMER II*, HA SIDO REALIZADO COMO SI DE UNA SALA TRIDIMENSIONAL SE TRATARA POR LA QUE VAMOS A PODER MOVERNOS LIBREMENTE Y EN LA QUE UNAS GUAPAS SEÑORITAS NOS IRÁN PRESENTANDO LAS POSIBILIDADES DEL JUEGO.

CUANDO LA CALIDAD ES JUEGO

Screamer II va a suponer toda una revolución en lo referente al estilo de hacer simuladores de coches deportivos, no sólo por su calidad técnica, que está fuera de toda duda, sino también por la perfección que han conseguido los programadores a la hora de unir el factor arcade con el de estrategia, cosa harto complicada de hacer correctamente.

Nos encontramos ante el título que no sólo es el más sobresaliente del mes de noviembre, sino que además va a ser muy difícil superar.

CARLOS F. MATEOS

Nota: 92





FICHA TÉCNICA

Título:	Screamer II
Tipo:	Carreras
Compañía:	Graffiti
Distribuidor:	Virgin

REQUISITOS

CPU:	486 DX2/66
Memoria:	8 Mb
Tarjeta Gráfica:	VGA
Soporte:	1 CD-ROM
Multiusuario:	✔
Sist. Operativo:	MS-DOS
Sonido:	MIDI/Digital

OTRAS ALTERNATIVAS

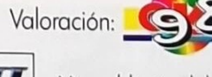
SCREAMER

OK PC nº 42 Valoración: 

La primera parte del juego de conducción deportiva más divertido de cuantos se han hecho.



INDY CAR RACING 2

OK PC nº 52 Valoración: 



Vive al límite del realismo la Fórmula Indy con este simulador con gráficos impresionantes, sonido perfecto y un alto grado de diversión.

3 SKULLS OF THE TOLTECS

AVENTURAS EN EL LEJANO OESTE

Fenimore Fillmore, un joven cowboy que se encontraba de viaje por uno de los desiertos más secos de Arizona, descubrió delante de sus narices como tres bandoleros disparaban a sangre fría a un anciano que iba montado en su carromato. No podía permitirlo, así que momentos antes de que le propinaran el tiro de gracia, lo salvó.

¿Quién le iba a decir que dicha acción heroica le iba a suponer verse metido en una de las aventuras más complicadas de su vida? Momentos antes de morir por las heridas producidas por los disparos que le alcanzaron, le cuenta al protagonista de la historia, la leyenda acerca de las tres calaveras de los toltecas que pueden darnos la clave para hallar el incalculable tesoro de esta civilización.

Los problemas comienzan por que cada una de las calaveras está en posesión de una persona diferente, un fraile ambicioso, un bandolero de tres al cuarto y otro curioso, a la vez que peligroso personaje. Fenimore Fillmore tendrá que convencer a la gente con la que se encuentre hasta llegar a conseguir su objetivo.

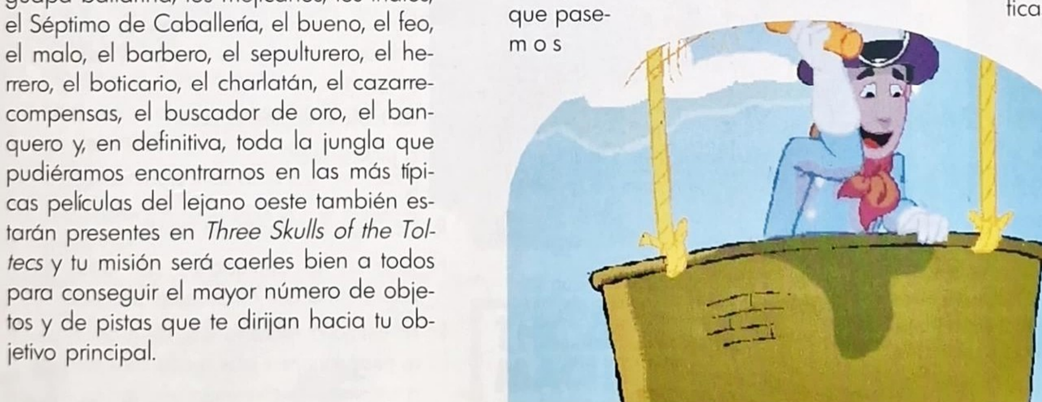




UNA AVENTURA CON TINTES CLASICOS

El sheriff, su ayudante, el barman, la guapa bailarina, los mejicanos, los indios, el Séptimo de Caballería, el bueno, el feo, el malo, el barbero, el sepulturero, el herrero, el boticario, el charlatán, el cazarrecompensas, el buscador de oro, el banquero y, en definitiva, toda la jungla que pudiéramos encontrarnos en las más típicas películas del lejano oeste también estarán presentes en *Three Skulls of the Toltecs* y tu misión será caerles bien a todos para conseguir el mayor número de objetos y de pistas que te dirijan hacia tu objetivo principal.

Los esquemas que se han seguido a la hora de realizar la aventura gráfica que ahora nos ocupa han sido de lo más clásico; es decir, un menú de opciones entre las que se encuentran aquellas de coger/dejar, abrir/cerrar, usar, mirar, hablar y demás, que podremos ir usando con todos los objetos resaltados de la pantalla en la que nos encontremos. Así, y a modo de ayuda, vamos a encontramos con que cada vez que pasemos con el cursor del ratón sobre alguna parte en especial, todo aquello que podremos hacer con él se resaltará.



Los gráficos tienen una calidad digna de las superproducciones extranjeras, tanto por sus movimiento, como por su colorido y resolución; de hecho, casi parece una película de dibujos animados, y todo eso, tenemos que resaltarlo, hecho íntegramente en España y por españoles. ¡Ya era hora de que nos tomásemos en serio eso de la programación de juegos para PC, sobre todo en vistas a la distribución extranjera!

Three Skulls of the Toltecs va a gustar a todos los aficionados a las aventuras gráficas, más que nada por el hecho de que el humor que lleva impreso es típicamente español que de seguro es el mejor humor del mundo. Muchas felicidades a los señores de Revistronic por su primer título puesto a la venta. Esperamos que su carrera sea lo más productiva posible.

CARLOS F. MATEOS



ENTREVISTA A REVISTRONIC

OK PC ¿Cúanto tiempo lleva Revistronic en funcionamiento?

Hernán: Unos 2 años... (se rasca la cabeza) O quizá tres. Mi hermano lo sabe mejor... (da un codazo a su hermano). ¡Rodri, pero di algo!

Rodrigo: Eh... sí, casi 2 años. Empezamos en enero o febrero del 95, en un local minúsculo. Casi no cabíamos...

H: Cuando vinieron los ingleses para contratarnos, nosotros tuvimos que irnos...

R: Querían hablar en privado... les aseguramos que no hacía falta, que nosotros de inglés... (se encoge de hombros).

H: Pero no nos entendieron y esperamos en el bar de la esquina.

R: Los ingleses bajaron todos contentos. Nos tomamos unas cañas... Todo arreglado.

H: Luego nos trasladamos a un local más grande.

R: A principios del verano, en junio, tras firmar el contrato con la Warner.

OK PC: ¿Cómo os conocisteis? (los hermanos Castillo se miran estupefactos, Hernán se encoge de hombros).

R: Yo tenía un año y medio cuando llegó éste, en un carrito empujado por mamá y me dijo que había tenido un hermanito.

OK PC: ¿Y el resto de los miembros de Revistronic?

R: En Revistronic ha trabajado bastante gente... lo menos 20 o más.



H: Bueno, Juan Carlos García (programador del famoso *Desperado*) y yo, nos conocimos en el mundillo, trabajando en diversas empresas de aquí, de Madrid. Hace ya bastantes años. Lo propuse que se uniera a nosotros y lo hizo.

R: Y Diego González Toribio vino precisamente el día en que estaban los ingleses reunidos allí arriba. Es un colega del barrio. Le contamos lo que estaba sucediendo, que los ingleses estaban decidiendo nuestro futuro y todo ese rollo... No se lo creyó, pero cuando lo ingleses bajaron, ya se quedó allí, tomando una cañita y no pudimos quitárnoslo de encima...

H: Es broma. Diego estaba experimentando en su casa con el ordenador y sacaba unos sonidos guapísimos, y le propuse que se encargara de los efectos de sonido del *Fenimore*... o sea del (algo en inglés impronunciable)

R: *Three Skulls of the Toltecs.*

OK PC: ¿Cómo surgió la idea de *Three Skulls of the Toltecs*?

R: Bueno, había que buscar un ambiente aventurero y qué mejor que el oeste, en la frontera mejicana cuando los juaristas y los franceses (1866). Luego se sazona todo con una leyenda sobre un tesoro...

H: Este se informó un poco... parece que los apaches del sur de USA y los toltecas del norte de Méjico eran la misma tribu...

R: Bueno, la verdad es que hay de todo y nada es demasiado descabellado en la trama de *Three Skulls of the Toltecs*.

H: Y el nombre de Fenimore Fillmore fue lo que más nos costó.

R: Sí, un nombre inglés poco común y que sonara bien. Fenimore es el nombre del autor de *El último mohicano* (Fenimore Cooper) y *Fillmore* es un apellido que le hace como de eco.

OK PC: ¿Cuánto tiempo os llevó el desarrollo del juego?

R: Nos metimos con la historia y el guión en febrero del 94 y en junio empezamos a contratar gente, para los fondos...

H: Higashi Taruma, japonés, (de la serie *Batman*) y Antonio Navarro (de *Fievel en el Oeste*). Y en la animación a Antonio de Tena, Miguel Canosa y Ana Carmona.

R: Jorge Azpiri diseñó los personajes y José, Héctor y Víctor González y Alfonso Fernández nos ayudaron con los gráficos.

H: Luego tuvimos que desarrollar los puzzles, los objetos que hay que recoger, etc.

R: Y lo hacíamos todo con un dinerillo que había por ahí pululando... Revistronic sólo existía en el papel... No teníamos infraestructura.

H: Sólo estábamos nosotros dos, en casa. Rodri escribía los diálogos y eso, y yo iba programando los programas de base, el lenguaje, el ensamblados, etc.



R: Cuando tuvimos todos los fondos, todas las animaciones, todos los diálogos y todos los programas...

H: Los tools, el engine, el parser...

R: El picture, ¿no?

H: Sí.

R: Con todo ese porrón de cosas...

H: Teníamos las animaciones, casi todas, en papel, había que escanearlas, pintarlas...

R: Mi hermana Alfonsina empezó a pintar, pero necesitábamos más ayuda. Nos metimos a saco, con mucha gente, alquilamos el local y a correr...

H: En seguida nos quedamos sin un duro y tuvimos que parar la producción.

R: Hernán estuvo moviéndose como loco y consiguió un contacto en Barcelona: Angela Visca Visca, que ya había producido películas y cosas artísticas.

H: Le comí la olla y le convencí de que aquel era un negocio del carajo.

R: Y la tía se puso a soltar pasta, pero quería tener una seguridad en la distribución y lanzarlo al mercado internacional.



H: Entonces aparecieron Niko Catroux, nuestro agente, y John Cook, nuestro contacto en Londres. Vinieron con un montón de ingleses...

R: Hernán estaba nerviosísimo con todos esos tíos hablando en guiri...

H: Dije "guan million dollars" y se mearon de risa...

R: Pero, como ya dije, firmamos...

H: Y firmamos con la Warner, nada menos...

R: Nada menos, sí.

OK PC: Sois pioneros en España al trabajar directamente con una poderosa multinacional. ¿Cómo lo lleváis con Time Warner?

H: Estupendamente. Hemos tenido tres productores distintos...

R: Uno detrás de otro...

H: Nos visitaban, salíamos de juerga...

R: Acabábamos a las tantas...

H: Luego nos llamaban de Londres preguntando por ellos...

R: No volvió a saberse nada.

H: En realidad, al final, nos tenían locos. Exigían demasiado.

R: Y algunas veces eran auténticas tonterías.

H: Pero nosotros hicimos todo lo que quisieron y más aún.

OK PC: ¿Ah sí?, ¿Qué más, a ver?

H: Pues lo del vídeo. Me curré una técnica de compresión de aúpa.

R: Va como la seda, de veras... (es cierto, va como la seda).

H: Y lo del Windows 95. Estuve haciéndolo de incógnito. Cuando le envié el juego en Windows 95 a los de Warner, fliparon en colores.

OK PC: Siendo un producto tan internacional, ¿en cuántos idiomas va a publicarse?

R: Buena pregunta... Creo que están contratados once. Los traducen en los países de origen y nos lo envían.

H: Nosotros lo incorporamos, los textos, las voces y supervisamos que esté correcto. Ya están preparadas las versiones española, inglesa, alemana, francesa e italiana.

R: Y nos han dicho que tendremos que hacer la sueca, la noruega, la danesa, la húngara, la checa...

OK PC: ¿Cúales son vuestros próximos proyectos?

H: Estamos haciendo otra aventura, pero con todos los sistemas mejorados. Integración de 3D, animaciones espectaculares...

R: Hemos contratado a tíos que han currado en Walt Disney.

H: Javier Gutiérrez está diseñando el *storyboard*, como una verdadera película.

R: Está producción va a ser mucho más gorda que *Three Skulls*.

H: También estamos haciendo una cosa para PSX.

R: Y algunas cosillas, como un... (Hernán lo interrumpe).

H: Pero todavía está muy verde.

OK PC: Bueno, pues esperamos que os vaya bien.

H: Bueno, gracias.

R: Ya veremos.





FICHA TÉCNICA

Título:	Three Skulls of the Toltecs
Tipo:	Aventura Gráfica
Compañía:	Revistronic
Distribuidor:	Warner Interactive

REQUISITOS

CPU:	486 DX2/66
Memoria:	8 Mb
Tarjeta Gráfica:	SVGA
Soporte:	1 CD-ROM
Multiusuario:	✗
Sistema Operativo:	Windows 95, MS-DOS
Sonido:	MIDI/Digital
Disco Duro:	2 Mb

Nota: 93



OTRAS ALTERNATIVAS

THE GENE MACHINE

OK PC nº 50 Valoración: 92

El Londres victoriano tiene mil y un argumentos que plantean aventuras gráficas y éste es uno de ellos.



BROKEN SWORD

OK PC nº 48 Valoración: 94

Realizada también como una superproducción de cine animado y con un argumento que encierra el enigma de los templarios.





El menú inicial nos presenta las principales opciones de *Flight Simulator.*



Vuelo hacia la libertad

Dicen que cuando ves el mundo desde el aire, se apodera de ti una agradable sensación de poder, libertad y placer. Una sensación que Microsoft ha sabido transmitir a los ordenadores desde hace más de una década. Ahora llega la nueva y mejorada versión para Windows 95.

Desde que Microsoft creara el sistema operativo para IBM y los compatibles, estuvo mucho tiempo sin introducirse en el mundo de los juegos, a excepción



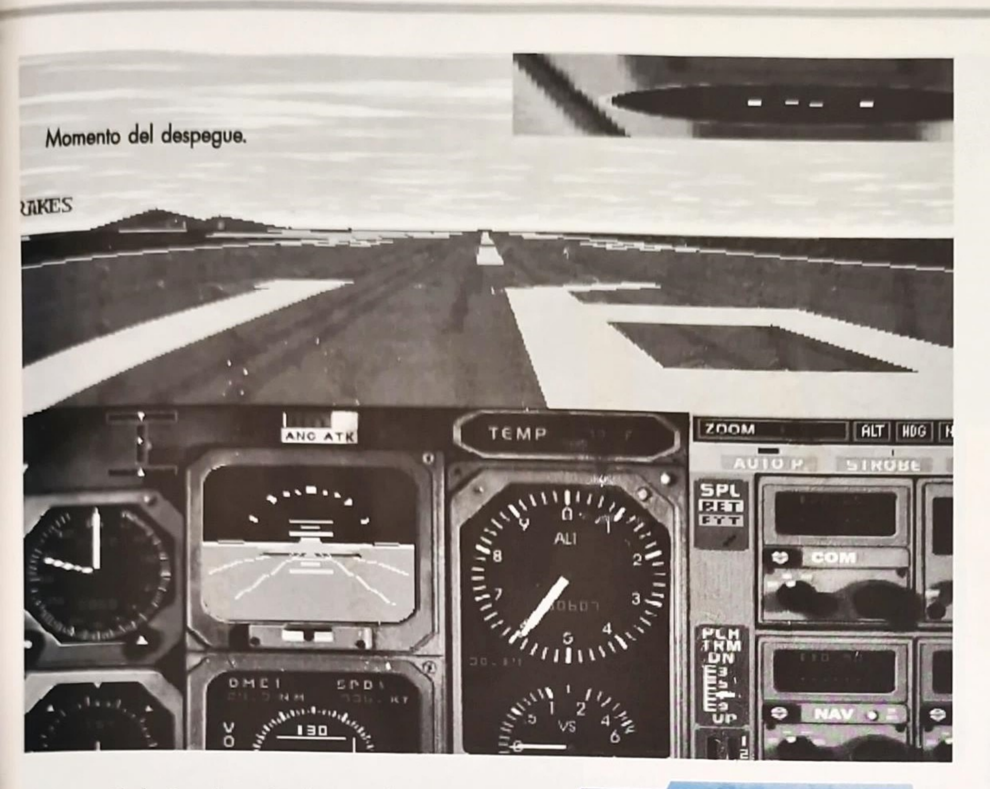
Momento del despegue.

de la puesta en el mercado de un título mítico: *Flight Simulator.*

Ya dijimos en su momento que durante mucho tiempo se probaron los clónicos de



Este es el momento de crear nuestro vuelo personalizado eligiendo avión, aeropuerto, hora y condiciones climáticas.



Momento del despegue.

IBM con *Flight Simulator*. Si el juego funcionaba, el fabricante daba el visto bueno al equipo. Esta es la mejor tarjeta de presentación de *Flight Simulator*.

También se ha dicho de él que, si sabías manejar el juego original, no tendrías nunca ningún problema en volar con una avioneta real o, en caso de accidente y los pilotos fuera de combate, aterrizar con un inmenso avión de pasajeros, como en las películas de catástrofes de la serie *Aeropuerto*, y con final feliz. Me parece que esto ya es exagerar un poco. *Flight Simulator* es bueno, pero otra cosa es confiarse en exceso en él. En mi caso no me montaría en un avión de Iberia en el que el piloto llevara el manual del juego bajo el brazo.

AEROPUERTOS

En *Flight Simulator* puedes despegar de más de 300 aeropuertos. Aquí tienes una relación de los más importantes.
TOKYO, LONDRES, LAS VEGAS, BOSTON, ATLANTA, MIAMI, WASHINGTON, EL CAIRO, MOSCU, ROMA, SIDNEY, ATENAS, CHICAGO, NUEVA YORK, SAN FRANCISCO, LOS ANGELES, SEATTLE, PARIS, MUNICH, BARCELONA, BRUSELAS, DUBLIN, COPENHAGE, GINEBRA, GLASGOW, HELSINKI, ISTAMBUL, LISBOA, MADRID, VIENA, VARSOVIA, BRASILIA, BUENOS AIRES, LIMA, SANTIAGO DE CHILE, BERLIN, JERUSALEM, MEXICO, RIO DE JANEIRO, TORONTO, PANAMA, CALCUTA, KUWAIT, SINGAPUR, CASABLANCA, GRAN CANARIA, JOHANESBURGO, NAIROBI

WINDOWS EN VUELO

Dejando ya las bromas aparte, vamos a analizar *Flight Simulator para Windows 95*. Ante todo decir que según el experto que estuvo con nosotros en las pruebas del juego es el mejor simulador para PC que ha visto.

NUEVOS AVIONES

Dos nuevos modelos se han incorporado a *Flight Simulator*. Se trata de la Extra 300 y el poderoso 737-400. La Extra 300 es un sofisticado aparato capaz de las más asombrosas siluetas, mientras que el 737 de Boeing es un viejo conocido de los aviones comerciales y constituye todo un reto para el que se atreva a pilotarlo en un simulador de estas características.

Gracias a él, pudimos aprender a despegar con la avioneta y no estrellarnos contra el océano. Y eso que nos dijo que el manual y el tutorial que acompaña al juego son muy buenos, pero nosotros, nada, siempre nos la pegábamos.

No es que sea difícil en sí. *Flight Simulator* es tan real que debemos tener mucho cuidado con lo que hacemos en cada momento, o nos estrellaremos en cuanto te descuides, pero tenía razón nuestro colaborador. Una vez que aprendes a distinguir los distintos instrumentos y consigues un despegue suave, volar es maravilloso.

Otra cosa es aterrizar; el juego dispone de un aterrizaje automático, porque es sin duda la tarea más complicada de realizar y no es lo mismo hacerlo con una avioneta para fumigar que con un enorme Boeing 737-400. Como es lógico, es recomendable volar con los aviones más pequeños y con pocas prestaciones antes de hacerlo con los nuevos modelos que incluye el simulador como el mencionado Boeing 737-400, un coloso del aire o la Extra 300, el mejor modelo para realizar piruetas, pero es un avión peligroso si se carece de experiencia.



Las radiobalizas indican las pistas de aterrizaje.



El aterrizaje ha sido bastante brusco esta vez.



¿QUE HAY DE NUEVO?

Básicamente, *Flight Simulator para Windows 95* es una adaptación de *Flight Simulator 5.1* para el nuevo entorno de Microsoft. Los gráficos y otros detalles técnicos han sufrido una leve mejora para su adaptación a las nuevas librerías de Windows 95, aunque se echa de menos una mayor variedad de gráficos, sobre todo en la resolución de los mismos, pues en algunos momentos no llega a convencer demasiado.

El sonido es otro de los puntos flojos. De acuerdo que, en un avión, el zumbido del motor va a ser siempre el mismo, pero hubiera sido agradable la incorporación de una banda sonora con un buen número de temas a escuchar. Eso sí, el sonido conseguido y los efectos son magistrales, pero escasos. Esperemos que en próximas versiones se mejore este aspecto.

Lo que es irreprochable en *Flight Simulator* es su realismo, que raya con límites insospechados para lo que puede ofrecer un ordenador personal. Por cierto, lo recomendable es un Pentium con 16 Mb si no quieres eternizarte volando. El cuadro de instrumentos de todos los aviones es idéntico a los verdaderos, presentando los mismos defectos, en caso de problemas de vuelo, o, en caso de un vuelo con malas condiciones atmosféricas, veremos como los rayos o lluvia afectan a nuestro aparato.

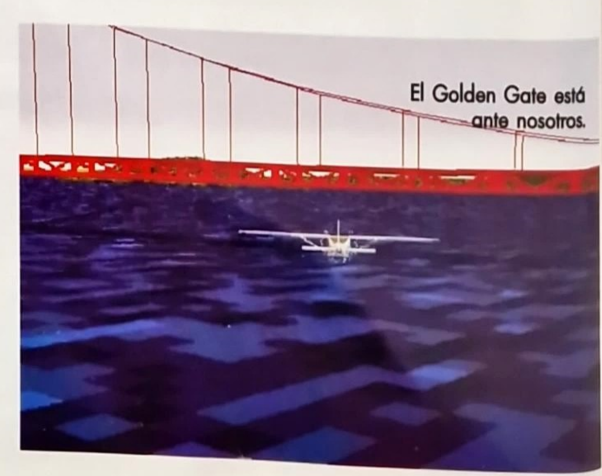
Estamos sobrevolando un portaaviones, esperemos que no nos disparen.

Uno de los placeres de volar en *Flight Simulator* es poder contemplar los numerosos paisajes que trae el juego acompañando a cada aeropuerto. Gracias al nuevo interfaz diseñado para esta versión, el usuario puede crear fácilmente su propio plan de vuelo, eligiendo avión, aeropuerto de la ciudad, condiciones climatológicas y hora de vuelo. En horas nocturnas, es maravilloso sobrevolar ciudades como Las Vegas, con una vida nocturna tan intensa que se convierte en un espectáculo de color desde el cielo. Todos estos aspectos y detalles han sido fielmente recogidos por el juego. Además, el número de escenarios y monumentos es tan variado que tenemos que volar durante meses para verlos. Pero lo primero es aprender a volar, porque acercarse demasiado puede suponer todo un disgusto y deberás hacerlo en un avión de proporciones, digamos, pequeñas porque hacerlo en el 737 es de locos. Con él, deberás limitarte a volar lo mejor que puedas para evitar mareos entre los pasajeros.



VIEJOS AMIGOS

Los aviones que aparecían en versiones anteriores, como era el caso de la Cessna, el Learjet, el planeador 2-32 y el antiguo, pero muy romántico, avión de hélice Sopwith Camel, se mantienen en esta versión junto con los aeropuertos. Así que los expertos encontrarán como grandes novedades: el interfaz muy mejorado al estilo de Windows 95, con muchas opciones de ayuda accesibles en cualquier momento, y los dos nuevos aviones. Los que nunca se hayan puesto en contacto con *Flight Simulator* sudarán bastante hasta hacerse con él. De todas formas, Microsoft ha creado una serie de vuelos "tipo" y las herramientas necesarias para hacerse con el control de vuelo.



El Golden Gate está ante nosotros.

LECCIONES DE PILOTO

UNO DE LOS TÓPICOS MÁS CLÁSICOS DE *FLIGHT SIMULATOR* ES LO DIFÍCIL QUE ES APRENDER A MANEJARLO. HASTA AHORA, SE DEBÍA RECURRIR AL MANUAL DEL JUEGO O A LOS MUCHOS LIBROS ESCRITOS POR AUTÉNTICOS PILOTOS Y FOROFOS DEL JUEGO. TAMBIÉN SE PODÍA RECURRIR A LA ESCASA AYUDA QUE PROPORCIONABA EL JUEGO.

POR FIN, EN LA VERSIÓN DE WINDOWS 95 SE HA CREADO UN COMPLETO TUTORIAL QUE NOS AYUDARÁ PASO A PASO DESDE LOS PRIMEROS VUELOS Y UN ATERRIZAJE SEGURO, HASTA LA REALIZACIÓN DE COMPLICADAS MANIOBRAS Y PIRUETAS DE TODO TIPO CON LA SEGURIDAD DE SEGUIR CON VIDA POSTERIORMENTE.



FICHA TÉCNICA

Título:	Flight Simulator for Windows 95
Tipo:	Simulador
Compañía:	Microsoft
Distribuidor:	Erbe

REQUISITOS

CPU:	486 DX2/66
Memoria:	8 Mb
Tarjeta Gráfica:	VGA
Soporte:	1 CD-ROM
Multiusuario:	✗
Sistema Operativo:	Windows 95
Sonido:	MIDI
Disco Duro:	Mínimo 68 Mb



La cabina de mando de un Boeing 737-400

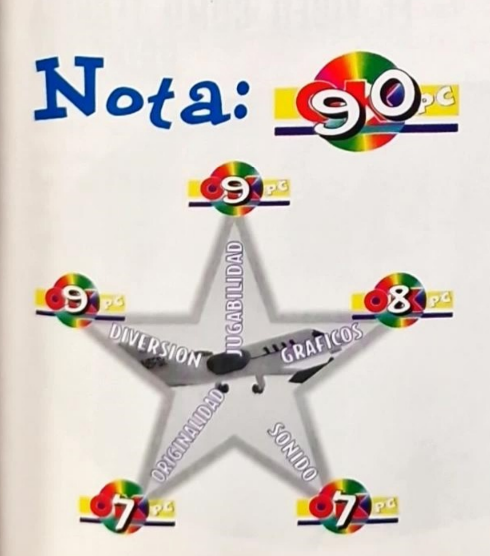
Recomendamos familiarizarte con un modelo de avión y realizar pequeños vuelos para aprender sus reacciones ante todo tipo de situaciones.

Como objetivo final, *Flight Simulator* te reta a una vuelta al mundo. En este caso con el Boeing 737 es relativamente fácil debido a su gran autonomía y capacidades de vuelos transoceánico. Por ejemplo, puedes hacer la ruta Madrid-New York-Los Angeles-Tokio-Calcuta-Jerusalén-Atenas-Roma-Madrid. Planificar el vuelo es otra de las tareas que deberás llevar a cabo.

En definitiva, se trata del mejor simulador (pues, prácticamente es el único) de vuelo comercial que existe. Echamos de menos una mayor calidad en los gráficos, pero se ve recompensado por la enorme variedad de escenarios que trae (incluso se pueden importar más) y por un realismo no superado por ningún simulador de cualquier tipo.


Se mantiene la tradición de pilotar aviones de todas las épocas.

ANGEL FCO. JIMENEZ





OTRAS ALTERNATIVAS

ATP

OK PC nº 15 Valoración: 75 PC

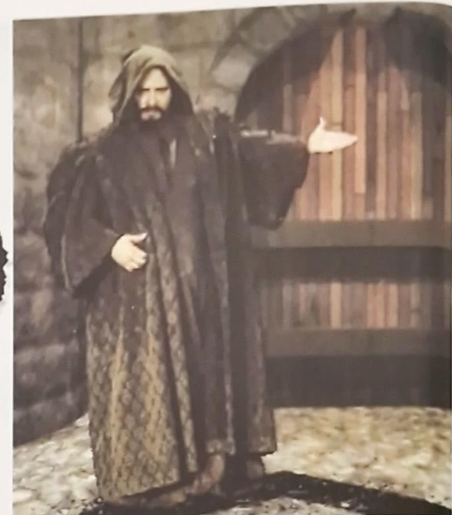
La única alternativa seria que se ha enfrentado a *Flight Simulator.*

ATF

OK PC nº 46 Valoración: 94 PC

Va de cazas ultramodernos, pero también es una gozada volar con él.

HARVESTER LA CIUDAD MALDITA



Una mañana, tras sufrir una de tus peores pesadillas, te despiertas en una casa que no es la tuya, en un pueblo que no es el tuyo, con gente a la que no conoces y que, sin embargo, te conoce a ti de toda la vida. De esta manera, y sin saber nada en absoluto acerca de lo ocurrido, te ves inmerso en una aventura en la que corres un gran peligro.





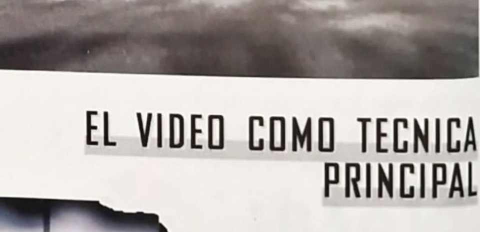
Tras los primeros pasos, comienzas a conocer personas tan curiosas como una mujer cuarentona, que dice ser tu madre, o como tu hermano pequeño, aficionado a las películas *gore*. Eso sólo en casa, ya que fuera de allí los habitantes son muchísimo más peculiares. Desde un vigilante jurado sin piernas, hasta un monje que te habla con la mente, etc.

Tras investigar un poco, descubres que el nombre de la ciudad en la que estás es Harvest y, a pesar de que en principio parece una tranquila, aunque algo extraña, villa, más adelante descubrirás que no es nada de eso en absoluto.

Un corto paseo sirve para notar que el sitio no puede ser del mundo que conoces, ya que tanto los viandantes, como las construcciones que hay por todos lados, resultan de lo más peculiar. ¿Quién podía pensar que una base de misiles nucleares iba a ser construida en el centro de la calle principal o que el cementerio es el lugar más concurrido?

Todas estas cosas las vamos a encontrar en Harvest, además de mucha sangre, vísceras, disparos, cortes y demás.

El juego va a ser completamente traducido y doblado al castellano



EL VIDEO COMO TECNICA PRINCIPAL

La tecnología para generar los gráficos de la aventura se asemeja en gran parte a la de otras aventuras gráficas que mezclan el video con los escenarios generados por ordenador, como es el caso del famoso *Phantasmagoria*.

Primeramente se han grabado las acciones de los presonajes sobre un fondo neutro, para, a continuación, juntar los escenarios que han sido creados previamente por expertos diseñadores y así dar el efecto de interacción que existe entre las imágenes reales y las artificiales.

ESCENAS DE MUERTE

SI COMETEMOS LA IMPRUDENCIA DE DECIR UNA FRASE FUERA DE CONTEXTO A UN PERSONAJE EN CUESTIÓN, FALTARLE AL RESPETO O, POR SUPUESTO, GOLPEARLE, NOS ENCONTRAREMOS CON LA DESAGRADABLE SORPRESA DE QUE TENÍA UN ARMA ESCONDIDA EN ALGUNA PARTE Y QUE SABE USARLA REALMENTE BIEN. EL RESTO, OS LO PODÉIS IMAGINAR.

Harvester podría ser considerado una aventura gráfica de las de siempre, si no fuese por la novedad de que podemos pelear en todo momento pulsando el botón derecho del ratón. En un principio únicamente vamos a contar con nuestros puños para defendernos, pero más adelante y a medida que avancemos, encontraremos utensilios como un hacha, un cuchillo, que pueden ser mucho más efectivos que los meros nudillos.

Como opción permanente, tendremos la posibilidad de golpear a todos los personajes con los que nos encontremos, cosa poco recomendable por varias razones. La primera, porque no nos volverán a prestar su ayuda, siendo éste el mejor de los casos, y la segunda, porque no todos los habitantes son lo que parecen y desde el simpático niñito repartidor de los periódicos, que esconde una Magnum en el interior de su bolsa, hasta el venerable anciano sentado en el porche de su casa, que puede abrirnos la cabeza con una enorme llave inglesa, todo el mundo puede convertirse en tu enemigo.



DESAPARECE TU NOVIA

Otra de las sorpresas que nos depara nuestra llegada al pueblo de Harvest es que tenemos una novia desde hace mucho tiempo, con la que estamos muy unidos y que nos quiere a rabiar. Todo parece muy normal en este lugar, dentro de lo que cabe, y, sin embargo, cuando una noche, después de conocer más o menos a toda la gente importante, nos dirigimos hacia casa de la muchacha en cuestión, nos encontramos con la desagradable sorpresa de que en la cama, en vez de estar ella en todo su esplendor, nos encontramos con una calavera recubierta de médula espinal. Y así empiezan los hechos más espeluznantes, escabrosos y extraños de toda tu vida. En una comunidad que no conoces, con gente extraña a la que, sin embargo, le eres familiar desde siempre y que de buenas a primeras se transforma en asesinos psicópatas que buscan acabar contigo de la manera más dolorosa posible; incluso tu supuesta madre, que, en un momento dado, aparece enfundada en un traje de cuero y con una escopeta de cañones recortados.

Tu misión, a partir de ese momento será encontrar a tu "novia" y escapar con vida de ese maldito lugar.

ACCIONES A REALIZAR

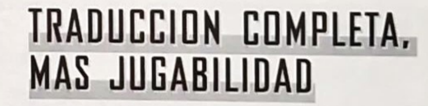
Para mover a nuestro personaje manejaremos el puntero del ratón, que tiene varios iconos diferentes que nos mostrarán en todo momento las acciones que podemos realizar. Para facilitar la labor a la hora de recoger o usar objetos, el puntero del ratón irá variando de forma cada vez que pulsemos el botón izquierdo, sabiendo así las cosas que podemos hacer. Por ejemplo, la



lupa nos permitirá examinar cualquier cosa ofreciéndonos, cada vez que lo hagamos, una descripción detallada. El personaje principal en pequeño, caminando, nos informará de los lugares a los que nos podemos dirigir con libertad. Una mano en movimiento nos informará de aquello que podemos coger, etc.

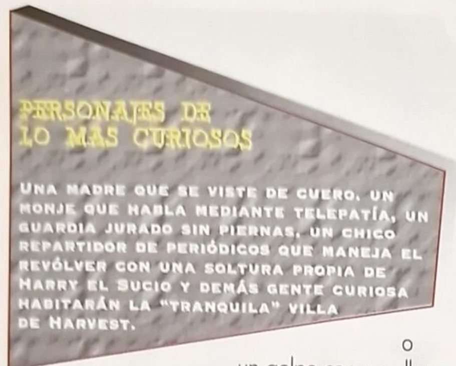
A continuación, lo que tendremos que hacer será pulsar sobre el personaje que controlamos para acceder al inventario en el que se nos mostrarán nuestras pertenencias.

Debemos cogerle práctica a eso de acceder rápidamente al inventario, ya que en momentos tan peliagudos como es una pelea, en los que debemos asir un arma en instantes, el correcto manejo del puntero del ratón será esencial, pues de eso depende que tengamos que luchar con los puños desnudos, cosa que significa la segura muerte, o con una efectiva hacha, genial para esta clase de casos.



TRADUCCION COMPLETA, MAS JUGABILIDAD

Harvester va a estar completamente traducido al castellano a nivel de textos y de voces, para facilitar así la comprensión de todas las conversaciones que tengamos con los diferentes habitantes de la ciudad, ya que, como suele ocurrir en otras aventuras gráficas de este estilo, dependiendo de lo que respondamos o preguntemos, así va a actuar la persona en cuestión desde ese momento en adelante. Incluso, dependiendo del carácter de aquel que está siendo interrogado, podemos dar con nuestros huesos en la tumba, pues una frase equivocada en el momento equivocado significará un disparo en la cabeza, una cuchillada en pleno estómago



o un golpe con una llave inglesa en toda la sien.

Todas las imágenes que requieran especial mención, como puede ser una de muerte, o alguna importante en el desarrollo del argumento, serán expuestas de modo que parezca una película en la que los actores se moverán más libremente que durante el resto del juego: lo harán de manera mecánica y siguiendo unas directrices previamente marcadas en el momento del rodaje.



UN GRAN JUEGO CON MATICES FAMILIARES

A la hora de jugar con *Harvester*, descubrimos que el sistema tanto de gráficos como de movimientos y de jugabilidad es realmente parecido al de títulos anteriormente distribuidos, como es el caso de *Darkseed 2*, de Cyberdreams, para el que también se empleó la técnica de filmado de personas reales y posterior unión a escenarios artificiales, o el de *Phantasmagoria* de Sierra On Line, aventura gráfica realizada de la misma manera en todos los aspectos.

Sin embargo, no se le puede disminuir la puntuación debido a la originalidad, ya que datos como la posibilidad de luchar contra diferentes personajes al estilo del más puro de los arcades lo hacen bastante diferente de a lo que hasta ahora estábamos acostumbrados.

Harvester va a gustar por varios motivos. El primero, por su argumento, que, dentro de ser un tanto extraño, te introduce en la historia fácilmente. Segundo, por los gráficos, cuya calidad está fuera de toda duda; y tercero, por el hecho de haber sido traducido y doblado, lo que, aunque para la mayoría de los aficionados sea algo de lo más normal, para las distribuidoras supone un esfuerzo monetario de proporciones enormes.

CARLOS F. MATEOS

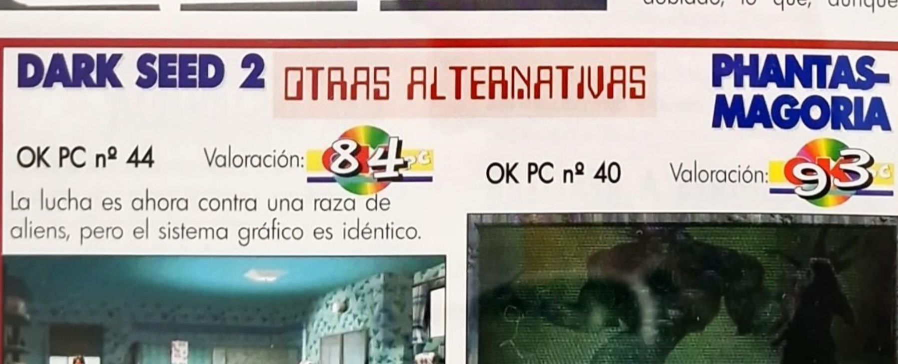
FICHA TÉCNICA

Título:	Harvester
Tipo:	Aventura Gráfica
Compañía:	DIGIFIX
Distribuidor:	Virgin

REQUISITOS

CPU:	486 DX2/66
Memoria:	8 Mb
Tarjeta Gráfica:	SVGA
Soporte:	3 CD-ROM's
Multiusuario:	✗
Sist. Operativo:	DOS
Sonido:	Digital/MIDI
Disco Duro:	20 Mb





OTRAS ALTERNATIVAS

DARK SEED 2

OK PC nº 44 Valoración: 84

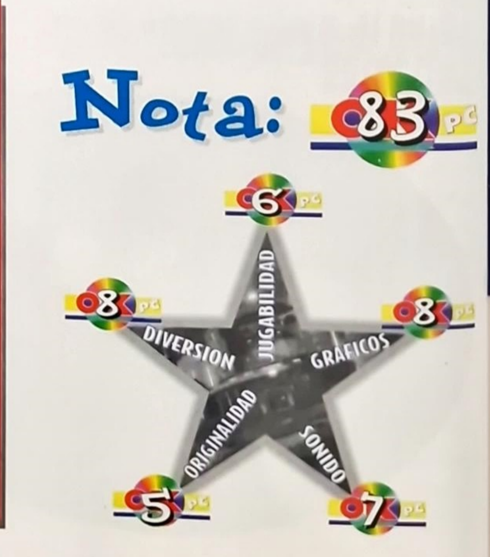
La lucha es ahora contra una raza de aliens, pero el sistema gráfico es idéntico.

PHANTASMAGORIA

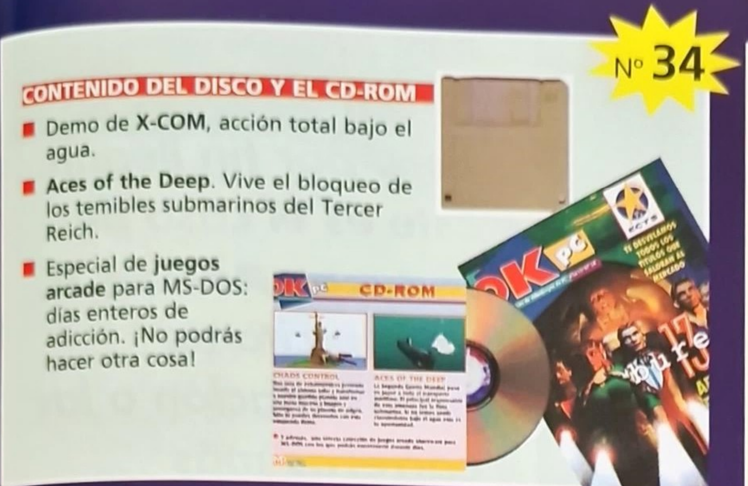
OK PC nº 40 Valoración: 93

Una casa encantada puede encerrar muchos misterios y la protagonista tendrá que descubrirlos.

Nota: 83



La mejor revista de ocio informático para los auténticos jugones



Nº 34

CONTENIDO DEL DISCO Y EL CD-ROM

- Demo de **X-COM**, acción total bajo el agua.
- **Aces of the Deep**. Vive el bloqueo de los temibles submarinos del Tercer Reich.
- Especial de **juegos arcade** para MS-DOS: días enteros de adicción. ¡No podrás hacer otra cosa!



Nº 35

CONTENIDO DEL DISCO Y EL CD-ROM

- **PC Rally**. A tope en el mundial de rallies.
- Instala el Video for Windows que suministramos en el CD y disfruta a tope de los juegos y películas:

Heretic, Slip Stream 5000, Aegis, Baldies, Rally Championships, Whizz, Myst, Super Street Fighter II, Line Wars Bolo Adventures, Mastermind, Animal Quest, y muchos más.



Nº 36

CONTENIDO DEL DISCO Y EL CD-ROM

- **Alien Breed 2: Tower Assault**. Destruye a los invasores Aliens.
- Películas, juegos, demos jugables, un montón de diversión en el CD ROM de este número:

Wings of Glory, Myst en castellano, **Pyrotechnia, Premier Manager 3, Kick Off 3, SuperKarts CD, Memphis Math, Sky Roads** y hasta 30 juegos más.

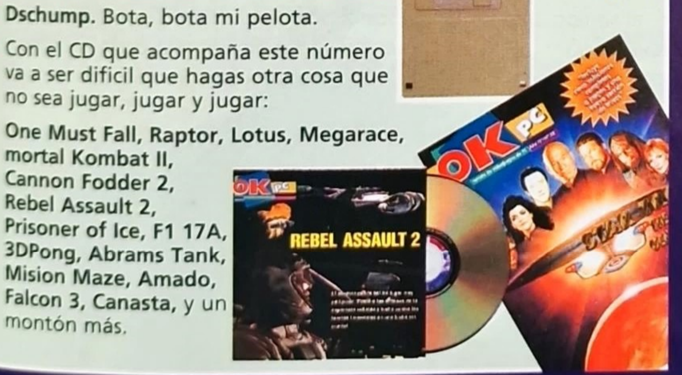


Nº 37

CONTENIDO DEL DISCO Y EL CD-ROM

- **Baldies**: consigue que tu tribu sea la más poderosa
- Instala Video for Windows y a pasarlo bien con:

USS Ticonderoga, Descent, Fuzzy's World Minigolf, Lemmings for Windows, Cocktel Vision, Kingdom, Brutal, Air Strike, Luna Lander, y así hasta más de 90 películas, juegos, y demos jugables.

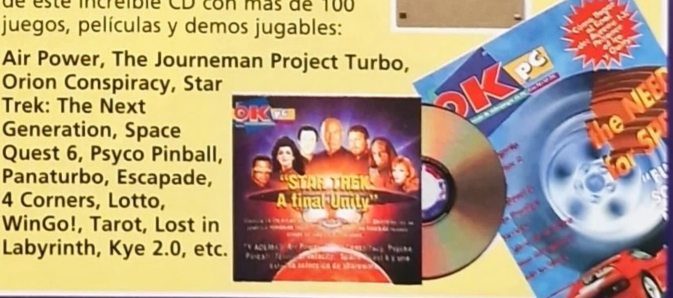


Nº 38

CONTENIDO DEL DISCO Y EL CD-ROM

- **Dschump.** Bota, bota mi pelota.
- Con el CD que acompaña este número va a ser difícil que hagas otra cosa que no sea jugar, jugar y jugar:

One Must Fall, Raptor, Lotus, Megarace, mortal Kombat II, Cannon Fodder 2, Rebel Assault 2, Prisoner of Ice, F1 17A, 3DPong, Abrams Tank, Mision Maze, Amado, Falcon 3, Canasta, y un montón más.



Nº 39

CONTENIDO DEL DISCO Y EL CD-ROM

- **Threat.** Sangre, sudor y lágrimas
- Estos son algunos de los "argumentos" de este increíble CD con más de 100 juegos, películas y demos jugables:

Air Power, The Journeman Project Turbo, Orion Conspiracy, Star Trek: The Next Generation, Space Quest 6, Psyco Pinball, Panaturbo, Escapade, 4 Corners, Lotto, WinGo!, Tarot, Lost in Labyrinth, Kye 2.0, etc.

ENVÍE ESTE CUPÓN A: EDITORIAL LARPRESS, S.A. PZA. REPÚBLICA DE ECUADOR, 2-1º. 28016 MADRID. TNO.: (91) 457 91 91 FAX.: (91) 457 98 36

Deseo recibir los ejemplares de **OK PC** nº ______________________, al precio de 875 pta. unidad + 300 pta. de gastos de envío, en la forma de pago que indico (válido hasta agotar existencias)

NOMBRE ______________ 1er. APELLIDO ______________________

2º APELLIDO ______________________

DOMICILIO ______________________ Nº ______ PISO ______

C. POSTAL ______ CIUDAD ______________________

PROVINCIA ______________ EDAD ____ NIF ________ TNO ________

☐ VISA
☐ 4B
☐ CAJAMADRID
☐ TARJETA 6000
☐ MASTER CARD

FIRMA

Nº ________ / ________ / ________ / ________

Caduca ________________ 199______



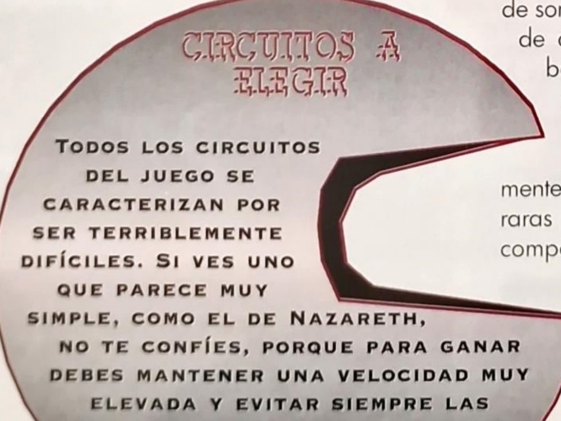
Todos sabemos que hay juegos que se hacen esperar, pero por fin llegan. Este es el caso de Indycar Racing II, una excitante aproximación a las carreras más espectaculares del mundo.

VELOCIDAD EN LA PISTA

El mundo de la Fórmula Indy no es tan diferente al de la Fórmula I desde un punto de vista puramente técnico. Las especificaciones de los motores y prototipos son distintas de las que se exigen en Europa y el resto del mundo, pero aparte de eso la única gran diferencia es la idisioncrasia norteamericana que convierte a las carreras Indy en un espectáculo totalmente apasionante.

Precisamente esa espectacularidad es lo que persigue *Indycar Racing II*, algo que consiguió plenamente en su época la primera parte y que también lo hace su sucesora, aunque se notan algunas deficiencias técnicas, como su parca variedad de gráficos y, sobre todo, el sonido, que es el punto más flojo de este juego.

Indycar Racing II soporta una enorme variedad de tarjetas de sonido y la utilidad de configuración es bastante buena, pues era capaz de detectar automáticamente las tarjetas más raras que tuvieran compatibilidad con Sound Blaster, que tomen nota en este aspecto algunos juegos. Pero no todo en el juego se reduce al sonido del motor rugiendo y las ruedas derrapando. La música brilla por su total ausencia y, de veras, se tenía que haber realizado un mayor número de sonidos para proporcionarle un ambiente más agradable al juego. No estamos hablando de digitalizar completamente los comentarios de algún locutor deportivo, pero sí que se hubiera usado más la imaginación.



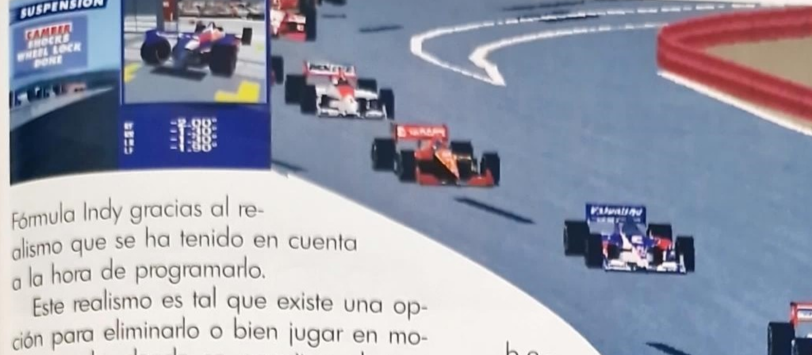
CIRCUITOS A ELEGIR

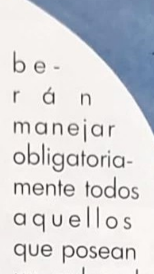
TODOS LOS CIRCUITOS DEL JUEGO SE CARACTERIZAN POR SER TERRIBLEMENTE DIFÍCILES. SI VES UNO QUE PARECE MUY SIMPLE, COMO EL DE NAZARETH, NO TE CONFÍES, PORQUE PARA GANAR DEBES MANTENER UNA VELOCIDAD MUY ELEVADA Y EVITAR SIEMPRE LAS MALAS JUGADAS QUE TE PREPARAN TUS COMPETIDORES.

MAS VELOZ, MAS ESTABLE, EL MEJOR

Indycar Racing II entra en franca competencia con su gran rival *Grand Prix II*. La ventaja de este último es que ha sido desarrollado más tarde y su calidad técnica es mucho mejor en tema de gráficos y sonidos, pero *Indycar* recrea como nadie la







Fórmula Indy gracias al realismo que se ha tenido en cuenta a la hora de programarlo.

Este realismo es tal que existe una opción para eliminarlo o bien jugar en modo arcade, donde se permiten algunos golpes; pero, claro está, el verdadero reto del juego consiste en conducir una de esas maravillas con el nivel de realismo al máximo y con las vistas de cámara según la perspectiva de conductor. Entonces *Indycar Racing II* se vuelve apasionante.

Todo esto se resume en un interfaz muy cómodo de manejar y útil, pues es posible hacer de todo con nuestro coche. Lo único más complicado es manejarlo, pues tanto por joystick como por teclado nos costará bastante hacernos con el control del juego a no ser que dispongamos de un periférico parecido a un volante. De hecho es el idóneo para manejar *Indycar Racing II*.

Antes de salir a la carrera, prepara cuidadosamente tu coche.

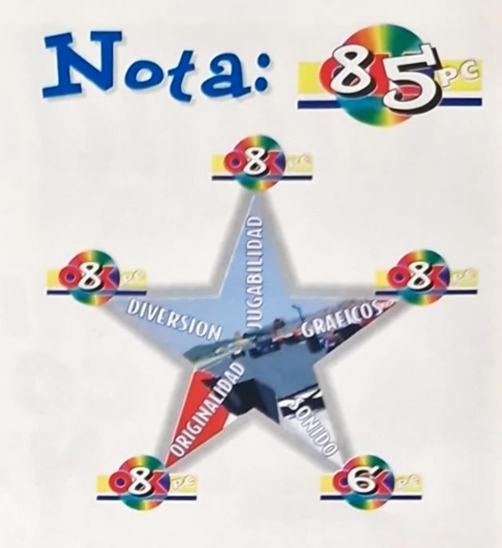
El interfaz se compone de varios menús entre los que destaca el de opciones y el garaje. En el garaje es donde efectuamos el cambio y mejora de las características técnicas de los coches, tales como neumáticos, transmisión, etc. Por otra parte, el menú de opciones es el que deberán manejar obligatoriamente todos aquellos que posean un ordenador con pocas prestaciones y deban reducir las capacidades gráficas del juego tales como fondos u objetos decorativos. Lo idóneo, como siempre, es un Pentium.

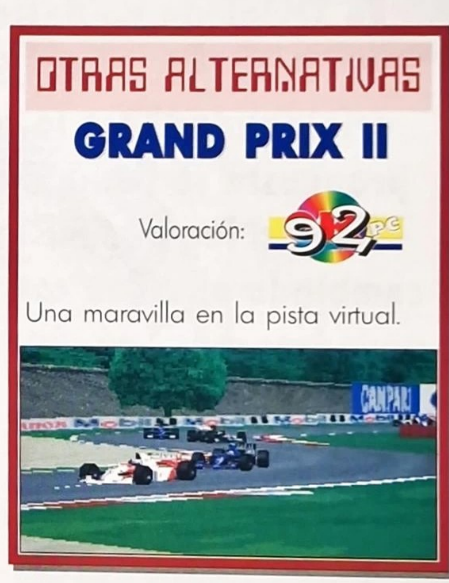
Por lo demás, el juego es muy entretenido en todas sus modalidades: práctica, carrera de clasificación o el campeonato donde deberemos ir ganando todos los circuitos de EE.UU. y Canadá dedicados a la Fórmula Indy para convertirnos en los campeones de la temporada. Afortunadamente, el juego permite salvar partidas, para que no estropeemos lo que podía haber sido una dulce victoria en caso de perder la última carrera. Espectacular es la vista que se tiene desde el puesto del piloto mientras conducimos entre los demás contricantes para hacernos con la primera posición. Pese a sus deficiencias en algunos aspectos, sobre todo en la versión VGA, *Indycar Racing II* es sumamente divertido de "conducir" y es prácticamente el único representante digno que hay en las simulaciones de la Fórmula Indy.

ANGEL FCO. JIMENEZ



¡Accidente!







FICHA TÉCNICA

Título:	Indycar Racing II
Tipo:	Carreras/Simulación
Compañía:	Papyrus
Distribuidor:	Coktel

REQUISITOS

CPU:	486 DX2/33
Memoria:	8 Mb
Tarjeta Gráfica:	SVGA
Soporte:	1 CD-ROM
Multiusuario:	✔
Sistema Operativo:	DOS
Sonido:	Digital
Disco Duro:	Mínimo 4 Mb

Clandestiny

UNA HISTORIA ESCOCESA DE FANTASMAS

En Trylobyte no descansan en sus juegos de puzzles de terror. ¿Será falta de ideas, de originalidad? No lo sabemos, pero su nueva propuesta se llama *Clandestiny*. De nuevo nos lleva a lugares misteriosos, pero han cambiado el vídeo con actores reales para traernos imágenes de dibujos animados de lo más clásico.

Leyendas escocesas, fantasmas familiares y una larga maldición son elementos comunes de muchos juegos y, cómo no, de películas y cuentos de terror. *Clandestiny* es el último de una larga lista y tiene la particularidad de haber sido concebido por los señores de Trilobyte.

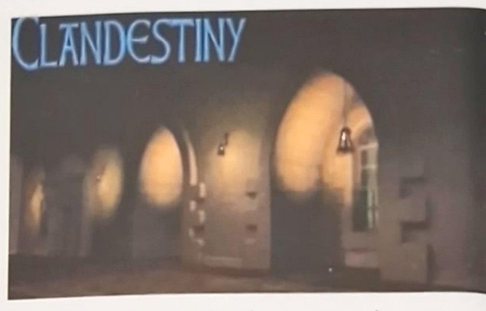
Decir Trilobyte es hablar de puzzles, mansiones misteriosas, ambiente de terror, sangre y escenas escalofriantes, gracias sobre todo a su particular modo de diseñar juegos en el que se combinaban escenas con actores reales de lo más *gore* hasta tranquilas situaciones donde tenemos que ejercitar el cerebro durante bastante tiempo. La gracia de estos juegos de puzzles consiste en resolverlos para ver más escenas de terror. Hay que decir que también en los eróticos, mucho más morbosos, la forma de funcionamiento es la misma.

En *Clandestiny* la forma de jugar va a ser idéntica a la de los otros títulos, pero se ha cambiado a los actores por dibujos animados para conseguir un producto más "light" y apto para todos los públicos. Esta idea es ya vieja en el mundo comercial y siempre ha dado muy buenos resultados en términos monetarios.

Así que vamos a ver algo ya visto, pero con una película tipo "Disney" de por medio. Este es el punto más criticable del juego: la total falta de originalidad de *Clandestiny*, que a cambio de dibujos nos venden la idea de siempre. De todas formas, es un título idóneo para los amantes de lo puzzles.

UN MUNDO TENEBROSO

En contrapartida, hay que "reconocer" que el juego está brillantemente bien realizado. A pesar de su escasa originalidad, su diseño es perfecto y también es el primer gran juego de puzzles creado en exclusiva para Windows 95.



La historia de *Clandestiny* nos presenta a Andrew MacPhiles y su novia Paula, en busca de un castillo perteneciente a sus antepasados en las frías y misteriosas tierras de Escocia. Lo que se encontrará será una antigua maldición familiar que ha durado durante siglos. Destruir esta maldición y enfrentarnos a un ser demoníaco inmensamente poderoso al final será nuestro principal objetivo, mientras disfrutaremos de muchos puzzles y un buen número de escenas de animación, hasta un total de 40 minutos. La película de animación ha sido realizada por un enorme equipo de especialistas que han colaborado con diversas compañías para la realización de todo tipo de largometrajes y "cortos" de animación. La calidad en este sentido está servida.

Según vayamos resolviendo los puzzles, irán apareciendo varias secuencias de personajes del castillo y de nuestros antepasados que compartirán su triste vida con nosotros. Son, sin duda, la parte más espectacular del juego, pero no sólo se limitan a eso, al-

UNA MANO MUY CONOCIDA

A PESAR DE QUE *CLANDESTINY* SEA LA TERCERA PARTE "NO OFICIAL" DE LA SAGA FUNDADA POR TRILOBYTE, SU CARÁCTER ESPECIALMENTE DIRIGIDO PARA NIÑOS A JUZGAR POR LOS DIBUJOS ANIMADOS TENDRÍA QUE HABER INFLUIDO PARA CAMBIAR EL INTERFAZ DEL JUEGO: LA FAMOSA MANO ESQUELETO, MÁS INDICADA PARA *THE 7TH GUEST* Y *THE 11TH HOUR*. *CLANDESTINY* ES UN JUEGO DE PUZZLES CON AMBIENTE TERRORÍFICO, PERO SE TENDRÍA QUE HABER DESMARCADO UN POCO DE SUS HERMANOS MAYORES POR SU PROPIO CONCEPTO Y POR EL PÚBLICO AL QUE VA DIRIGIDO



gunas de estas escenas proporcionan una información de lo más jugoso y, en alguna ocasión, serán la clave para acceder a un pasaje secreto. Un buen ejemplo de ello es cuando aparece la ama de llaves por una piedra corrediza. A partir de ese instante, también nosotros podemos utilizar ese camino para acortar distancias.

Es, sin duda, esta forma de construir la historia de la película a base de "poco a poco" según resolvamos los puzzles, lo que provoca en los títulos de Trilobyte la enorme adicción que despiertan, de no ser por la enorme dificultad que suelen presentar algunos de los puzzles y situaciones, que a veces desesperan al más valiente. Para evitarlo, *Clandestiny* incluye tres niveles de dificultad en los puzzles que cuanto más fáciles, más disminuye el número de movimientos de piezas que tenemos que hacer en cada puzzle. Un buen detalle para los nerviosos e impacientes.

PUNTOS TECNICOS

Hablando de la calidad de *Clandestiny* hemos dicho antes que era impecable. Los gráficos, aparte de las escenas de dibujos, han sido realizados con el típico motor 3D de Trilobyte para movernos en una mansión virtual de la forma más cómoda posible. Están llenos de detalles y se nota que los diseñadores se han basado en verdaderas casas y castillos para la realización de los decorados y habitaciones. La disposición también es idéntica a estas construcciones, para empezar en un "hall" bastante frío y decorado con valiosas piezas de arte. Atención, porque en estos objetos es posible hallar pistas ocultas.

El sonido asimismo destaca por la belleza de la banda sonora, además de todos los diálogos digitalizados tanto de las descripciones como en las ayudas que aparecen cada vez que tengamos un puzzle ante nosotros.

Otro elemento que apenas ha sufrido variación es el interfaz del juego. Sigue siendo la mano esquelética que con sus peculiares movimientos nos indicará si estamos en el buen camino o al contrario, totalmente equivocados. En nuestra opinión, el interfaz debería haberse cambiado para *Clandestiny*, pues su estilo de dibujos animados requiere otro tipo de diseño del interfaz, tal vez, más desenfadado y no seguir las técnicas desarrolladas para *The 7th Guest*.

En definitiva, un juego que sigue la estela de otros, pero correctamente realizado, con una historia lo bastante adictiva y una calidad técnica igual o mayor a los otros títulos de Trilobyte.

ANGEL FCO. JIMENEZ

DIBUJOS ANIMADOS

LA MAYOR NOVEDAD DE CLANDESTINY RESPECTO A TRABAJOS ANTERIORES DE TRILOBYTE CONSISTE EN CAMBIAR EL VÍDEO POR UNA PELÍCULA DE DIBUJOS ANIMADOS, MANTENIÉNDOSE LOS FONDOS RENDERIZADOS DURANTE EL TRANSCURSO DEL JUEGO TANTO EN LA EXPLORACIÓN DE HABITACIONES COMO AL RESOLVER LOS PUZZLES. UNA VEZ RESUELTOS, TENDREMOS OPORTUNIDAD DE VER UNA NUEVA ESCENA DE ESTA CURIOSA HISTORIA DE FANTASMAS Y MALDICIONES.

FICHA TÉCNICA

Título:	Clandestiny
Tipo:	Puzzles
Compañía:	Trilobyte
Distribuidor:	Electronic Arts

REQUISITOS

CPU:	Pentium 60 Mhz
Memoria:	16 Mb
Tarjeta Gráfica:	SVGA
Soporte:	2 CD-ROM's
Multiusuario:	✗
Sist. Operativo:	Windows 95
Sonido:	Digital
Disco Duro:	Mínimo 8 Mb



OTRAS ALTERNATIVAS

SHIVERS

OK PC nº 45 Valoración:

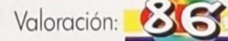


Un museo extraño con los puzzles más retorcidos.



THE 11th HOUR

OK PC nº 44 Valoración:



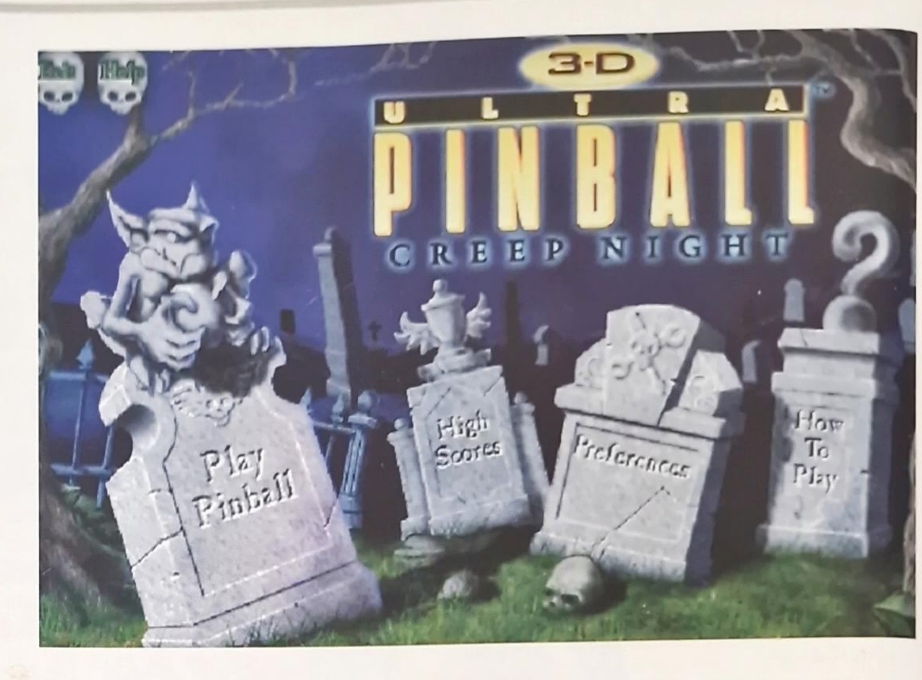


El anterior trabajo de Trilobyte era más indicado para los amantes del terror "adulto".

Nota: 84



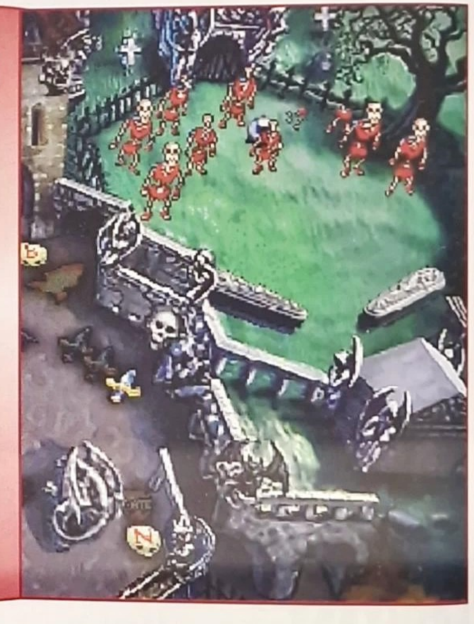
CUANDO EL TERROR DIVIERTE



La segunda parte de uno de los pinball más originales que han salido al mercado ya está a punto de caramelo. Inspirado en las historias más terroríficas, los señores de Sierra han conseguido crear tres tableros interconectados entre sí, lo que consigue toda una aventura dentro de un pinball.

LOS SUBJUEGOS

EXISTEN MOMENTOS DE LA PARTIDA EN LOS QUE, A BASE DE ACTIVAR RAMPAS E INTERRUPTORES, PODREMOS ACCEDER A UN DIVERTIDO SUBJUEGO, COMO PUEDE SER ÉSTE EN EL QUE TENEMOS QUE ACABAR CON VARIOS ESQUELETOS A BASE DE GOLPEARLOS CON LA BOLA. LLEGAR A ELLOS ES UN TANTO COMPLICADO, PERO LA CANTIDAD DE PUNTOS QUE PUEDEN APORTARNOS ES MÁS QUE INTERESANTE.



3D Ultra Pinball estaba basado en una serie de escenarios espaciales en los que la bola iba viajando sobre una vagoneta, un cohete, un teletransportador y demás. Teníamos la posibilidad de jugar cada escenario por separado o unir los tres en una mega partida que nos llevaba horas y horas si teníamos la suficiente suerte como para ganar bolas extras a mansalva. Otra de las novedades que incluía con respecto a los pinball anteriores eran las numerosas animaciones que tenía por todas partes del escenario y que le daban mucha más vida al asunto, además de los subjuegos que incluía.



DEL ESPACIO AL TERROR

Los programadores de *3D Ultra Pinball*, después del éxito conseguido con la primera parte han decidido crear un sucesor que, siguiendo los esquemas del juego original, tenga las suficientes novedades como para que llame la atención a aquel aficionado a los pinball.

En esta ocasión, en vez de ser tres escenarios espaciales, se han sustituido por los más típicos de las novelas y películas de terror clásicas, una torre, una mazmorra y un castillo.

Los subjuegos también van a estar disponibles, siempre que consigamos activar los inte-





rruptores necesarios o hacer las rampas y combinaciones indicadas, a golpe de flipper. Cada vez que consigamos acceder a uno, aparecerá una ventana independiente en la que se sucederá el subjuego; por ejemplo, habrá uno con el clásico juego del Simon, en el que tendremos que repetir la secuencia de sonidos, camuflada bajo un escenario en el que hay cuatro goblins tirando de sendas cuerdas enganchadas a campanas que suenan cada una de una forma diferente.

También hay juegos independientes, como el de destruir veinte esqueletos a base de bolazos, golpear a un goblin en coche o tirar la bola a una cubeta con agua, entre otros.

Las ayudas de bola extra, puntos extras, continuaciones, multiplicadores de bonus y demás estarán disponibles si somos lo suficientemente hábiles como para activarlas.



DE LO MAS DIVERTIDO QUE HEMOS VISTO

3D Ultra Pinball Creep Night es una gran segunda parte, que, teniendo los problemas de originalidad que tienen todas, es capaz de hacernos pasar horas y horas delante de la pantalla, hasta el punto de que podemos grabar nuestras partidas si debemos aplazarla por cualquier causa. El sonido es genial, ya que ambienta en todo momento la partida con música de fondo y efectos sonoros como risas, chirriar de puertas y gritos; sin embargo, en el apartado gráfico tiene un pequeño problema y es que allá donde se está realizando una animación, provoca que el escenario se distorsione, llegando a poder liarnos en algunos momentos en los que el movimiento es exagerado o consta de muchos *sprites* a la vez.

Pero, a pesar de eso, podemos asegurar que *3D Ultrapinball* es un gran juego de pinball que no está en absoluto por debajo de la calidad a la que nos tiene acostumbrados la compañía programadora Sierra On Line.

CARLOS F. MATEOS

ESCENARIOS INTERCONECTADOS

ESTA ES UNA DE LAS NOVEDADES QUE INCLUYE LA SAGA *3D ULTRA PINBALL* CON RESPECTO DE OTROS TÍTULOS DEL MISMO GÉNERO Y ES QUE PODEMOS REALIZAR NUESTRAS PARTIDAS CON LOS TRES TABLEROS EXISTENTES, CONECTADOS ENTRE SÍ. ESTO NOS PERMITE VIAJAR ENTRE ELLOS CONSIGUIENDO PUNTOS A MANSALVA, YA QUE SIEMPRE LO HAREMOS CON EL MISMO MARCADOR. OS ACONSEJAMOS QUE ANTES DE EMPLEAR ESTA OPCIÓN PRACTIQUÉIS UN POCO CON LOS ESCENARIOS POR SEPARADO PARA SABER QUÉ RAMPAS O COMBINACIONES SON LAS QUE REPORTAN MÁS PUNTOS PARA A CONTINUACIÓN CONVERTIROS EN LOS AMOS DEL PINBALL.



FICHA TÉCNICA

Título:	Ultra Pinball Creep Night
Tipo:	Pinball
Compañía:	Sierra
Distribuidor:	Coktel Educative

REQUISITOS

CPU:	486 DX/33
Memoria:	8 Mb
Tarjeta Gráfica:	SVGA
Soporte:	1 CD-ROM
Multiusuario:	✕
Sistema Operativo:	Windows 95
Sonido:	MIDI/Digital
Disco Duro:	25 Mb



OTRAS ALTERNATIVAS

3D ULTRA PINBALL

OK PC nº 44 Valoración: 80 pc

La primera parte de la saga y pionera en esto de unir los tableros entre sí.

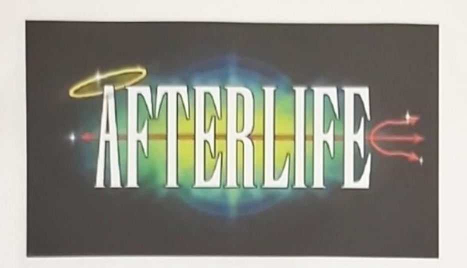


THE WEB

OK PC nº 44 Valoración: 90 pc

Solamente contaba con un tablero, pero la perspectiva que tenía era muy espectacular.





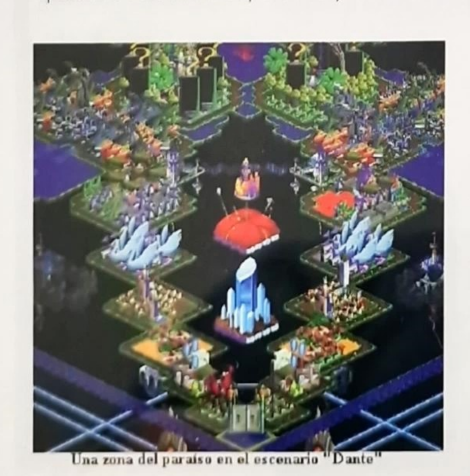
LA DIVINA ESTRATEGIA

Los fans de la simulación asumen, en cierta forma, el papel de Dios. En esta ocasión estarán más cerca de ello que nunca, pues se trata, nada menos, que de diseñar el cielo y el infierno.

En la constelación de firmas especializadas en juegos de estrategia y simulación, cuya estrella rutilante es, por supuesto, Maxis, LucasArts es un recién llegado. ¿Y qué tal le ha ido a nuestro viejo conocido en esta nueva empresa? Pues ni demasiado bien ni demasiado mal. No cabe duda de que ha dado la talla: el juego se deja jugar, obedece las leyes del género y puede ser bastante divertido. Hay muchos detalles que llevan el sello Lucas, el mismo que convirtió en clásicos inolvidables juegos como *Monkey Island* y los de la saga de *Indiana Jones*.

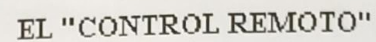
Pero... (¡siempre tiene que haber peros!) se parece demasiado a *SimCity* y este desliz en su originalidad lo priva del sobresaliente. No es un "pecado" (nunca mejor dicho) demasiado grave: *SimCity* fue un producto que hizo época. Es una lástima que *SimCity 2000* fuese más una versión barroca (más de lo mismo) que una verdadera innovación. La imitación de algo bueno, si está bien hecha (y *Afterlife* lo está), hereda su calidad. Y la idea "celestial" es muy novedosa, no cabe duda de ello. Lo malo es que la realización, por la razón apuntada, no está a la misma altura en cuanto a originalidad. Estamos en un momento de la historia de los juegos de ordenador en que urgen las ideas nuevas. Y no podemos llamar "nuevo" a algo viejo con otro nombre. Ya lo dijo Julieta: "¿Qué hay en un nombre? Lo que llamamos rosa, con cualquier otra denominación, tendría igual fragancia". De mantenerse la situación actual, las innovaciones tecnológicas dejarán muy a la zaga a la imaginación creadora.

¡Qué se le va a hacer! No seamos demasiado injustos. Pese a todo, *Afterlife* no es un mal juego. Hablemos sobre él.


Una zona del paraíso en el escenario "Dante"

INFIERNO, S.A.

En nuestro papel de "demiurgos" recibiremos un terreno para el cielo, otro para el infierno (dos grandes cuadrados opuestos por un vértice) y todo por hacer. Si preferimos "no empezar de cero" podemos escoger, como suele suceder, un escenario "pre-establecido". Entre ellos, ¡no faltaría más!, tenemos el infierno dantesco, con sus círculos, y nuestra misión será "hacerlo eficiente".

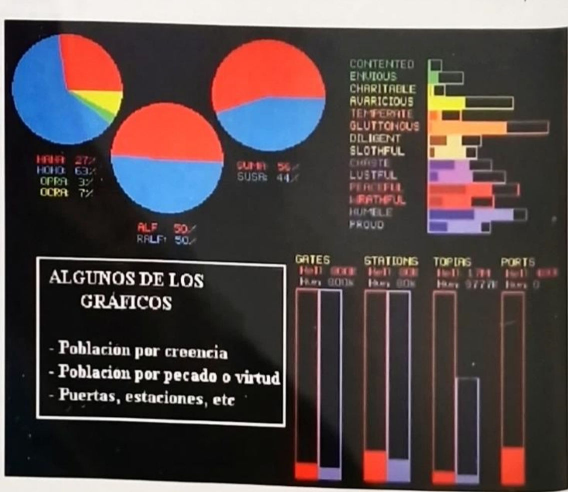


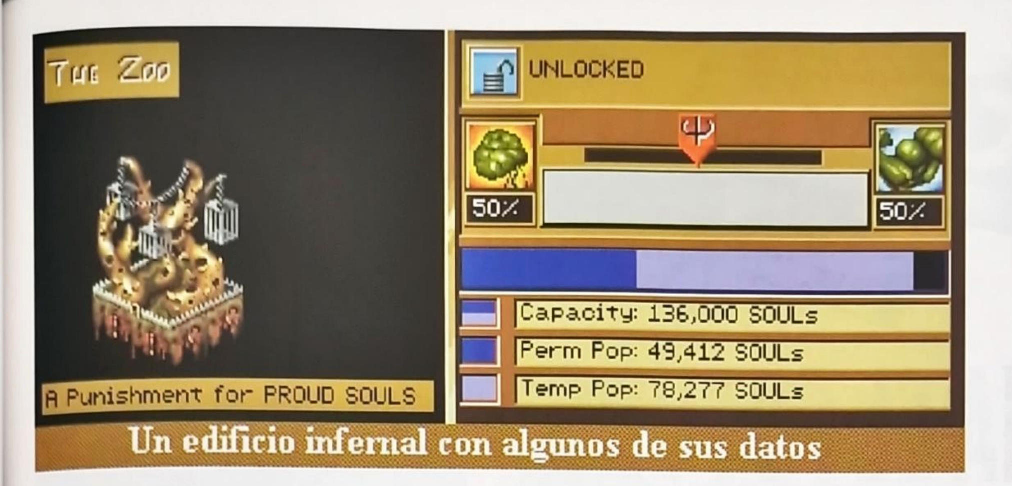


¿Qué significa la eficiencia en este caso? ¿Se ha convertido el paraíso en una empresa? Pues sí. El asunto es que disponemos de una cantidad de fondos y todo cuesta (los caminos, las "zonas" dedicadas a los siete pecados capitales o sus correspondientes virtudes, las estaciones de karma, etc). Los "fondos" aumentan cada vez que llega un alma, pero esto sólo ocurrirá si el lugar cubre sus necesidades con ella (por ejemplo, para que un perezoso entre en el infierno debe haber alguna "zona de pereza" con plazas vacantes).

Además de los caminos y zonas dedicadas a cada pecado y virtud, tenemos puentes (hay ríos en el otro mundo), fuentes de energía (se extrae de las rocas), "estaciones de karma" y "centros de formación de ángeles y demonios".

Las "estaciones de karma" permiten a los dispuestos a reencarnar viajar a los puntos de comunicación con el mundo de los vivos. En los "centros de formación" las almas aventajadas





Un edificio infernal con algunos de sus datos



pasan un curso que les otorga la categoría de "trabajadores" (o sea, ángeles o demonios), con lo que no tendremos que importar fuerza de trabajo. Esto es bueno siempre y cuando no nos excedamos pues, de hacerlo, habría desempleo, disturbios sociales y todo se nos iría a pique.

Las "almas individuales" tienen su historia.

Tenemos un par de ayudantes (el demonio Jasper y el ángel Aria), que nos brindarán consejos sobre las prioridades cada vez que lo solicitemos. Están los gráficos y mapas usuales en este tipo de juegos y la posibilidad de visualizar edificios y almas individuales, estas últimas con su foto (no muy variada) y su historia, no desprovista de detalles humorísticos.

Pueden ocurrir catástrofes que destruyan parte de nuestra obra y nos obliguen a hacer reparaciones. Un camino destruido provocaría que las almas escapasen y se pusiesen a deambular por el limbo. Para evitarlo hay depósitos especiales (de capacidad limitada) en que se entretiene a los espíritus con abundante cerveza hasta que el problema queda resuelto.

También podemos influir sobre el mundo de los vivos. En el planeta existen diferentes sistemas de creencias y, según lo que piensen los vivos, así le irá a los muertos (quien no crea ni en el cielo ni en el infierno, desaparecerá al morir; quien niegue el infierno, irá al cielo, y así sucesivamente).

¡En fin! Todo lo dicho refuerza lo que al principio afirmábamos: salvo detalles, se trata de *SimCity* en otro contexto. Tiene la virtud de no haber abarrotado la interfase: hay suficientes elementos para obligarnos a refinar la estrategia y no se trata de un conjunto excesivo de árboles que no permiten ver el bosque (el error de *SimCity 2000*). Es justicia decir que "el control remoto" de *Afterlife* es muy cómodo de usar: la jugabilidad está bien lograda.

Para concluir: quienes disfrutaron de la construcción de ciudades (son bastantes) y desean "recordar los viejos tiempos" aplicando los mismos principios a un nuevo entorno estarán de plácemes. Los que busquen algo realmente nuevo harían mejor en pensárselo.

JULIAN PEREZ


OTRAS ALTERNATIVAS

SIMIsle

OK PC nº 46 Valoración: 91

Una de las últimas ofertas de la compañía líder en simulación y estrategia.

WARCRAFT II

OK PC nº 48 Valoración: 99

Un excelente juego de estrategia para los más "belicosos".


FICHA TÉCNICA

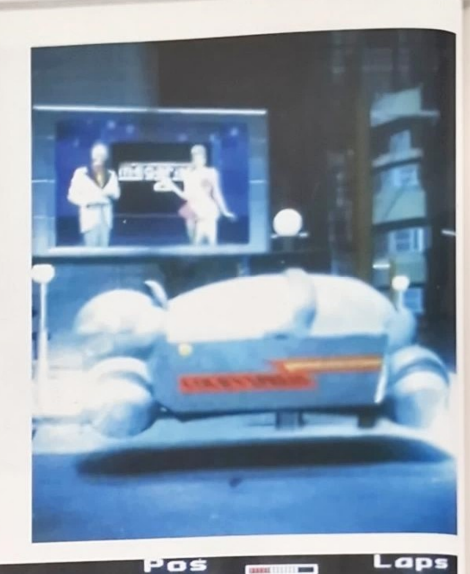
Título:	Afterlife
Tipo:	Estrategia/Simulación
Compañía:	LucasArts
Distribuidor:	Erbe

REQUISITOS

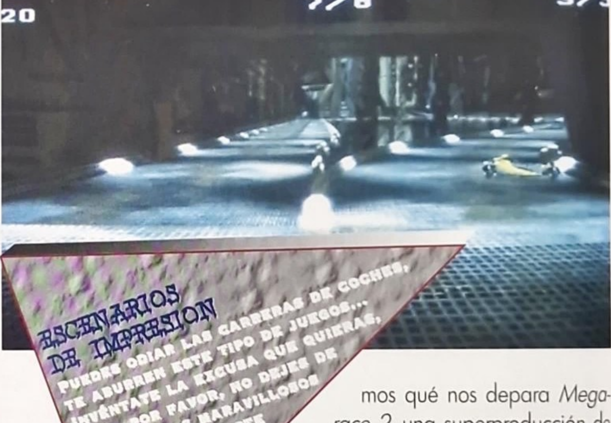
CPU:	486 DX2/66
Memoria:	8 Mb
Tarjeta Gráfica:	SVGA
Soporte:	1 CD-ROM
Multiusuario:	✗
Sistema Operativo:	DOS, Windows 95
Sonido:	MIDI/CD/Digital
Disco Duro:	Mínimo 16 Mb



CORRER HACIA EL FUTURO



Ha vuelto. Es él.
El presentador más dicharachero desde la rana Gustavo está otra vez con nosotros. Su nombre es Lance Boyle y de nuevo nos conduce a las carreras futuristas más apasionantes retransmitidas por televisión.



ESCENARIOS DE IMPRESION

PUEDES ODIAR LAS CARRERAS DE COCHES, TE ABURREN ESTE TIPO DE JUEGOS... INVÉNTATE LA EXCUSA QUE QUIERAS, PERO, POR FAVOR, NO DEJES DE ADMIRAR LOS MARAVILLOSOS ESCENARIOS DE ESTE JUEGO, PORQUE SON DE INFARTO.

La mayor revolución en las carreras del próximo milenio se llama *Megarace*, que ya tuvo su versión de ordenador hace algún tiempo. Ganar a toda costa era la única regla. Todo estaba permitido, adelantamientos por la derecha, vacilar al enemigo o destruirlo a base de misiles, balas o lo que fuera.

Pero aunque los gráficos del juego estaban bien conseguidos, algunos detalles técnicos francamente mejorables y una jugabilidad más bien escasa estropeaban la imagen del producto que por sí solo era bastante original, incluso con una idea tan trillada como puede ser una carrera de coches.



REMODELACIONES

Para bien o para mal, estamos en una época donde predominan las segundas partes para todos. No es que falten las buenas ideas, sino los buenos nombres para los juegos y nadie quiere arriesgar un duro por un nuevo título que no sea la primera, segunda o quinta parte de una serie con éxito. Buena culpa de esto la tienen los piratas y el poco software original que se compra. Hasta que los juegos no se distribuyan como los compactos de música tanto en precio como en facilidad para comprarlos (hasta en el supermercado de la esquina), nos encontraremos con pocos juegos y de elevado coste, porque los programadores también tienen derecho a ganar dinero para sus necesidades básicas.

Tras esta bronca que va dirigida a todos nosotros (que levante la mano quien no haya copiado alguna vez), veamos qué nos depara *Megarace 2*, una superproducción de Cryo que afortunadamente ha tomado buena nota de los errores anteriores para prepararnos todo un señor juegazo de carreras.

¿Y por dónde comenzamos en *Megarace 2*? Pues muy sencillo, por sus gráficos que son de morirse.

El juego tiene seis escenarios distintos, que pueden parecer pocos, y ocupa dos CD-ROM que pueden parecer mucho en un juego de carreras actual. Si atribuimos unos cuantos cientos de megas a los vídeos de los divertidos presentadores, tenemos todavía mucho espacio disponible para la fantasía de los artistas que han diseñado los escenarios.

Desde una fundición gigantesca, pasando por las frías cumbres del Tibet y llegando al violento y sucio barrio neoyorquino del Bronx, todas las imágenes que aparecen en *Megarace 2* son asombrosas. Todos en la redacción nos quedamos con la boca abierta ante la calidad de los escenarios y la suavidad con que se movían ante nosotros. Otra cosa es que el juego se probara en una plataforma Pentium con 16 Mb, pero tampoco tiene que dar muchos problemas en los 486 DX2, pues el equipo de Cryo ha creado ru-

tinas que aprovechan al máximo las posibilidades de la tarjeta de vídeo, sobre todo para llevarnos, literalmente, a otro mundo. Dentro de poco, incluiremos una demo con uno de los circuitos del juego y seguro que llegaréis a la misma conclusión que nosotros. *Megarace 2* es inmejorable, con la tecnología actual, en gráficos y se merece el 99 con el que le hemos puntuado en este apartado. Todo, vídeo, coches, fondos, etc., ha sido realizado de forma "exquisita". Increíble.

UNA AYUDANTE DE LO MAS ATRACTIVA

AFORTUNADAMENTE PARA LOS USUARIOS MASCULINOS, LA AYUDANTE DE LANCE BOYLE ES UNA RUBIA DE IMPRESIÓN QUE, CON SUS GRACIAS Y, CÓMO NO DECIRLO, APARICIONES UN TANTO ATREVIDAS, HARÁ MÁS INTERESANTE LA TRANSICIÓN ENTRE CARRERA Y CARRERA. REALMENTE LA ACTRIZ QUE INTERPRETA ESTE PAPEL LO HACE FENOMENAL, PUES CARICATURIZA EL ESTEREOTIPO DE NIÑA RUBIA Y TONTA QUE ÚLTIMAMENTE ESTÁ APARECIENDO EN MUCHAS DE

ESTO ES PURO ESPECTACULO

Además de la calidad técnica de las carreras, gran parte del morbo del juego consiste en la presentación de las distintas fases por parte de Lance Boyle, un tipo con muchas gracias en su interior y una amplia colección de muecas como el conocido Jim Carrey. A veces se hace un poco pesado, pero tiene una mejor interpretación que en el primer *Megarace*; tal vez se trata de la atractiva compañía que tiene ahora. También se ha aumentado considerablemente el número de minutos con secuencias de vídeo, en las que también se mezclan escenas renderizadas de los estudios de televisión, donde es posible ver extrañas cámaras y otros objetos realizados con mucho sentido del humor. Digamos que *Megarace 2* está dividido en dos partes claramente diferenciadas: el juego en sí y las presentaciones. Por una vez, se ha conseguido que las presentaciones sean divertidas y no sólo un mero complemento del juego. También se pueden conseguir premios muy variados cada vez que ganes un circuito. Todo ello presentado en forma de concurso al estilo "telebasura" que está muy de moda ahora.

Volviendo a las características técnicas del juego, le toca el turno al sonido. Como es lógico, todos los diálogos están digitalizados, pero esto ya es bastante común en este tipo de juegos. Respecto a los efectos de sonido de las carreras, son buenos, tanto en los ruidos de choques, derrapes o las explosiones que suceden cada vez que un coche estalla por un misil, mina o cualquier arma.

La banda sonora está compuesta por temas muy tecnificados, es decir, música a 200 bpm con ritmos electrónicos y bombos machacantes. Como ocurre con la música de baile actual, te puede gustar o no te puede gustar, pero es la más idónea para este tipo de juegos.

La forma de jugar apenas ha cambiado, pero hay una novedad muy sustancial: han desaparecido las ayudas de la carretera como ocurría en el original *Megarace* y sólo es posible comprar las mejoras en la tienda. Eso sí, permanecen los obstáculos como bidones, manchas de aceite, etc.

Se ha potenciado la compra y venta de material para tu vehículo, además incorpora una amplia gama de modelos que puedes adquirir, pero, claro, su precio se dispara cuando aumentan sus características técnicas. Cuantas más carreras ganes o cuantas más te quedes en las primeras posiciones, más aumentará tu cuenta bancaria y más gastos podrás permitirte. Algo no muy original, pero siempre efectivo.

En definitiva, *Megarace 2* ofrece cosas excelentes para los adictos a los juegos de coches. Su tratamiento técnico es impresionante y al mismo tiempo es muy divertido de jugar. Bravo por Cryo.

ANGEL FCO. JIMENEZ

FICHA TÉCNICA

Título:	Megarace 2
Tipo:	Arcade/Carreras
Compañía:	Cryo
Distribuidor:	Proein, S.A.

REQUISITOS

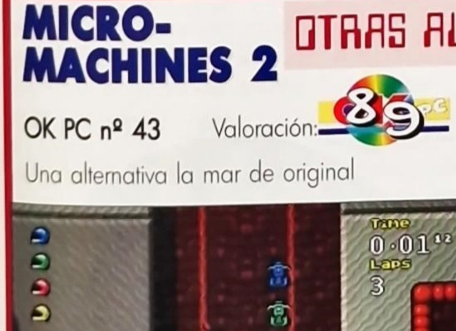
CPU:	486 DX2/66
Memoria:	8 Mb
Tarjeta Gráfica:	VGA-SVGA
Soporte:	1 CD-ROM
Multiusuario:	✗
Sist. Operativo:	DOS, Windows 95
Sonido:	Digital
Disco Duro:	Mínimo 25 Mb

OTRAS ALTERNATIVAS

MICRO-MACHINES 2

OK PC nº 43 Valoración: 89 PC

Una alternativa la mar de original



WORLD RALLY FEVER

OK PC nº 49 Valoración: 84 PC



Un ejemplo de animación manga y la más loca carrera de coches.



Deadly Tide

La independencia Submarina

El "boom" alienígena creado por la película Independence Day ha provocado que todas las compañías programadoras empiecen a sacar títulos que tienen como argumento principal el hecho de que la humanidad es atacada por una raza extraterrestre con intenciones de conquistar la Tierra por la fuerza.

Año 2500. La Tierra se enfrenta a la mayor amenaza jamás conocida. Todas las naciones del mundo han tenido que unirse para enfrentarse al enemigo común, una raza alienígena que pretende conquistar por la fuerza nuestro planeta. El primer día de la guerra de los mundos comenzó con una cruenta lucha en el espacio exterior entre las fuerzas terrestres contra las alienígenas, cuyo resultado fue una impresionante derrota por parte de los humanos, que no pudieron evitar que las naves nodrizas penetraran la atmósfera terrestre, colocándose sobre las ciudades más importantes.

Deberas estar atento en todo momento a las barras indicadoras

Un día después y sin que nadie se atreviera a hacer nada, se sumergieron en las profundidades del mar, comenzando a partir de aquel entonces una serie de extraños sucesos que provocaban numerosas inundaciones en todos lados.



UNA SOLA PERSONA COMO SOLUCION

Solamente restaba una oportunidad para salir vencedores y se encontraba en las manos de un capitán del ejército, adiestrado para manejar todo tipo de armas y pilotar cualquier aparato capaz de moverse, al que, por supuesto, nosotros vamos a controlar dando así comienzo a un frenético *shoot'em up* de última generación, que pondrá a prueba tus reflejos y puntería.

La acción transcurre bajo el agua, lugar en el que nos moveremos en el interior de una nave; si salimos al exterior usaremos nuestro traje submarino, etc. El objetivo del juego va a ser escapar de las ruinas sumergidas de la base S.S. Ballard en una sofocante carrera contrarreloj, ya que deberemos salir de allí antes de que el sistema de defensa de la base active la secuencia de autodestrucción nuclear, lo que tendrá como consecuencia tu muerte y la de toda la vida del planeta. En calidad de enemigos vamos a tener a una raza de alienígenas mutantes, cuyo medio de vida es acuático, por lo que tendrán las de ganar, ya que pueden moverse con total libertad, mientras que para nosotros ese medio se convierte en todo un reto.

En todo momento se va a usar una perspectiva de primera persona frente a la que va a ocurrir todo con una velocidad deslumbrante que solamente podrán controlar aquellos que tengan unos reflejos asombrosos. Para poder acabar con los enemigos vamos a disponer de un punto de mira, que manejaremos con el ratón o con un joystick, además de con el teclado, que utilizaremos para cosas puntuales como lanzar los misiles.

ATENCION A LAS BARRAS INDICADORAS

En todo momento tendremos en la pantalla, a modo de información, tres indicadores diferenciados. El primero, situado en la parte inferior izquierda de la pantalla,

EL SISTEMA DE RECUPERACION

SIEMPRE QUE SUPEREMOS UNA ZONA EN CONCRETO DEL JUEGO SE GRABARÁ DIRECTAMENTE EN ESTE MAPA AL CUAL PODREMOS ACCEDER CADA VEZ QUE COMENCEMOS A JUGAR DE NUEVO CON *DEADLY TIDE*. DE ESTA MANERA, NO TENDREMOS QUE EMPEZAR CADA VEZ QUE FRACASEMOS, SINO QUE CONTINUAREMOS DESDE EL PUNTO EN EL QUE PERDIMOS LA VIDA.



mostrará el nivel de nuestro armamento; si lo usamos muy continuadamente, podremos provocar su sobrecalentamiento, teniendo que esperar a que se enfríe, por lo que durante este tiempo estaremos a merced de nuestros enemigos. El segundo, que se encuentra en la mitad inferior y cuyo gráfico son unos pequeños misiles, indica el número de bombas que nos restan y que valen para exterminar a todos los adversarios de la pantalla. Y, por último, está la barra de la derecha que, siendo la más importante, nos muestra nuestro nivel de escudo, que se irá recuperando mientras no recibamos disparos, y que en el momento que llegue a cero significará nuestra muerte.

El sistema de juego recuerda enormemente al de títulos como *Chaos Control* o *Rebel Assault II*, pero se le ha incluido un mayor nivel de jugabilidad, ya que en *Deadly Tide* no estamos sujetos a un scroll predefinido, sino que en todo momento tenemos la posibilidad de cambiar nuestra vista bajo un ángulo de 360_; de hecho, es totalmente necesario, ya que puede que tengamos cientos de enemigos a nuestras espaldas que estén acribillándonos a balazos sin que nosotros hagamos nada por evitarlo.

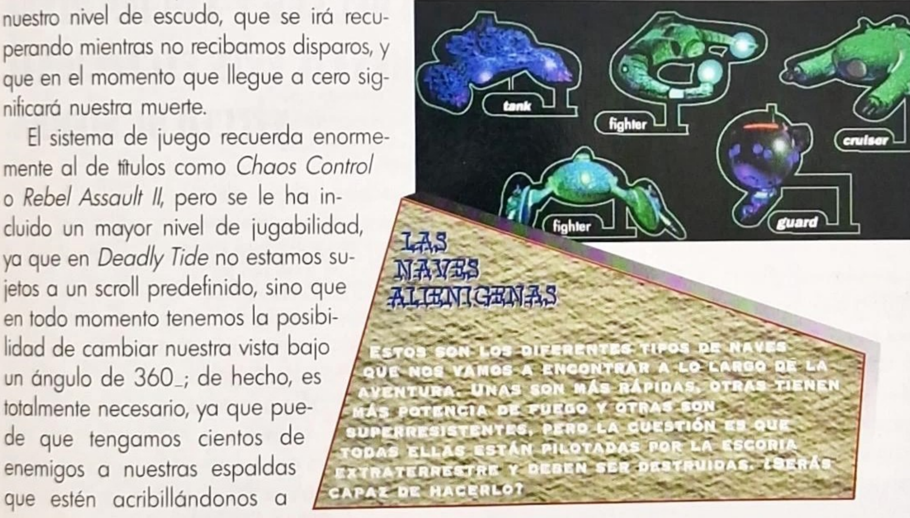
UNA TECNOLOGIA DE CINE

La totalidad de los gráficos y efectos especiales, como explosiones, rayos láser y demás, han sido creados por los mismos diseñadores que hicieron los de las series de televisión *Star Trek: The Next Generation* y *Seaquest*, de ahí su enorme calidad que nos introduce perfectamente en la acción. El efecto de estar moviéndonos bajo el agua es perfecto, gracias a detalles como las burbujas que dejan los enemigos o tu nave al moverse a gran velocidad, o el movimiento lento que se suele tener en este elemento.

Los efectos sonoros que se han dado a los rayos láser o las explosiones también están muy logrados y aportan en gran medida su granito de arena a la acción principal de *Deadly Tide*.

Nos encontramos ante un nuevo *shoot'em up* que recuerda enormemente a otros títulos anteriores como *Chaos Control*, pues su estilo de juego es idéntico, pero podemos afirmar que en su género, *Deadly Tide* es, por ahora, el mejor.

CARLOS F. MATEOS



LAS NAVES ALIENIGENAS

ESTOS SON LOS DIFERENTES TIPOS DE NAVES QUE NOS VAMOS A ENCONTRAR A LO LARGO DE LA AVENTURA. UNAS SON MÁS RÁPIDAS, OTRAS TIENEN MÁS POTENCIA DE FUEGO Y OTRAS SON SUPERRESISTENTES, PERO LA CUESTIÓN ES QUE TODAS ELLAS ESTÁN PILOTADAS POR LA ESCORIA EXTRATERRESTRE Y DEBEN SER DESTRUIDAS. ¿SERÁS CAPAZ DE HACERLO?

FICHA TÉCNICA

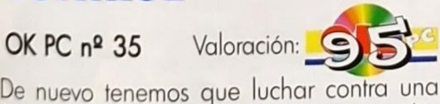
Título:	Deadly Tide
Tipo:	Arcade
Compañía:	Microsoft
Distribuidor:	Erbe

REQUISITOS

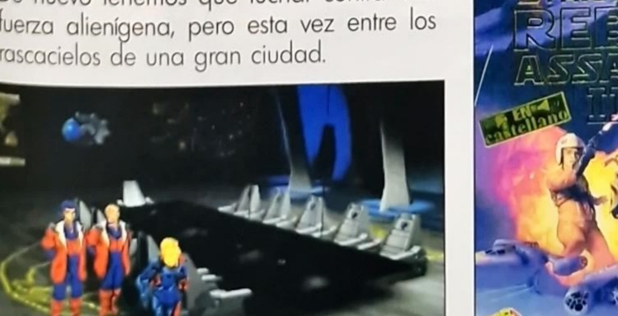
CPU:	Pentium 75
Memoria:	8 Mb
Tarjeta Gráfica:	SVGA
Soporte:	4 CD-ROM's
Multiusuario:	✕
Sist. Operativo:	Windows 95
Sonido:	Digital/MIDI
Disco Duro:	25 Mb

OTRAS ALTERNATIVAS





De nuevo tenemos que luchar contra una fuerza alienígena, pero esta vez entre los rascacielos de una gran ciudad.



REBEL ASAULT II



OK PC nº 42 Valoración: 97

El mundo de *La guerra de las galaxias* vuelve a introducirse en nuestro ordenador gracias a este impresionante arcade.



ROBERT E. LEE:
CIVIL WAR
GENERAL

CUANDO LA MUERTE ACECHA

EN ESPAÑA SIEMPRE SE HA PENSADO QUE EN LA GUERRA CIVIL AMERICANA, LOS DEL NORTE ERAN LOS BUENOS Y LOS SUDISTAS, UNOS RACISTAS MALÍSIMOS. PERO LA FRONTERA ENTRE EL BIEN Y EL MAL NO ES TAN CLARA COMO LA PINTAN LAS PELÍCULAS Y EN ESTADOS UNIDOS EXISTE UNA ADMIRACIÓN ESPECIAL POR EL GENERAL LEE, EL LÍDER MÁS CARISMÁTICO DEL SUR Y A QUIEN RINDE HOMENAJE ESTE EXCEPCIONAL TÍTULO DE SIERRA.

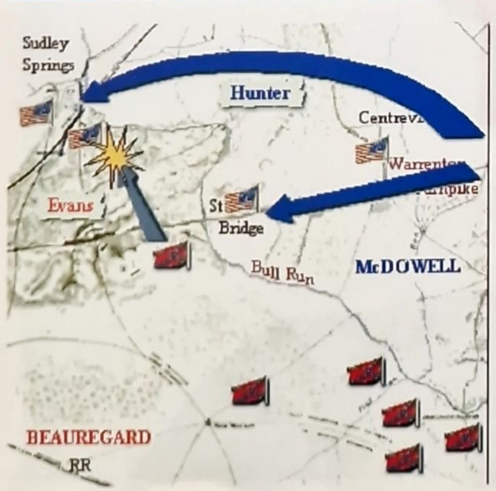


De nuevo la Guerra de Secesión se presenta en forma de juego de estrategia. Es lógico. En EE.UU. esta guerra forma parte de la identidad cultural y son innumerables los juegos de mesa que se han hecho simulando las batallas entre el Norte y el Sur. Cine, telefilmes y novelas no han hecho más que incrementar la "popularidad" de esta guerra en todo el mundo. Incluso las canciones de ambos bandos han llegado al siglo XX convertidas en canciones religiosas. Una de las muchas contradicciones de la vida.



El general Lee, el máximo responsable militar del bando sudista, es el símbolo actual de los sentimientos de la gente del sur. Aquella oportunidad de ser libres del mundo industrial del Norte se perdió en esa guerra, tal vez por la mayor potencia económica y militar del enemigo o tal vez por una serie de acontecimientos que rayan entre la mala suerte y decisiones equivocadas.

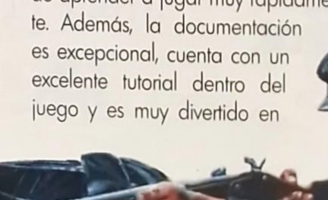
Como suele pasar en los juegos de estrategia, tienes la oportunidad de cambiar el destino de una nación encarnando personalmente al general Lee en un estupendo producto que Sierra ha encargado al equipo de programación de Impressions, antigua compañía independiente que ahora ha pasado a depender exclusivamente de Sierra para la realización de los grandes juegos de simulación estratégica de la compañía. Exitos como *Caesar II* o el próximo *Lords of Realm II* avalan la producción de Impressions, unos viejos conocidos en el mercado español.



APUNTA Y DISPARA

Cuando se habla de estrategia en el año 1996, debemos olvidarnos de los viejos tópicos que antes se solían comentar en este tipo de juegos: malos gráficos, poca jugabilidad y sólo aptos para un pequeño sector del público. Ahora estos productos lideran las primeras posiciones en el ranking de popularidad con títulos como *Warcraft II* o cualquiera de la serie *Battleground*, que es el mejor exponente de los "wargames" actuales.

Civil War compite directamente con la serie *Battleground* tanto en gráficos como en filosofía de juego, destinados para todo tipo de usuarios, aunque la serie de Empire se nos antoja como más completa para dar órdenes a las unidades, así como por los gráficos del juego que son "pseudotridimensionales", pero el título de Sierra es el mejor, tanto en términos de jugabilidad como a la hora de aprender a jugar muy rápidamente. Además, la documentación es excepcional, cuenta con un excelente tutorial dentro del juego y es muy divertido en




El momento amargo de la derrota.


El mapa muestra las posiciones de los dos bandos en la batalla.

IMPRESSIONS: CADA DIA MAS IMPRESIONANTES

DESDE QUE LA COMPAÑÍA INGLESA IMPRESSIONS FUERA ABSORBIDA POR EL GIGANTE SIERRA, LA CALIDAD TÉCNICA DE SUS PROYECTOS HA AUMENTADO DE FORMA GEOMÉTRICA, HACIÉNDOLOS ACCESIBLES A UN PÚBLICO MÁS AMPLIO. *CAESAR II* ES UN BUEN EJEMPLO DE ESTRATEGIA Y EXCELENTES GRÁFICOS QUE HA RESULTADO SER UN TOTAL ÉXITO. SI LOS PRIMEROS JUEGOS DE IMPRESSIONS DESTACABAN POR SUS CUALIDADES ESTRATÉGICAS, ERAN POCO ATRACTIVOS PARA EL QUE NO FUERA UN ADICTO A LA ESTRATEGIA PURA Y DURA. AHORA TODO HA CAMBIADO Y GRACIAS A COMPAÑÍAS COMO IMPRESSIONS Y LOS NUEVOS MEDIOS QUE POSEE, LA ESTRATEGIA SE CODEA CON OTROS TIPOS DE JUEGOS PARA OCUPAR EL NÚMERO UNO EN VENTAS.

cualquiera de sus variantes, tanto en modo campaña como en las misiones históricas.

Es muy conveniente seguir el tutorial para conocer todas las posibilidades que presenta el juego, pues el manejo es tan sencillo como apuntar y disparar. Gracias al hábil uso que se ha hecho de las dos teclas del ratón, es posible atacar, mover, reconocer al enemigo y al terreno, etc. De esta forma se evita tener que utilizar continuamente los menús de opciones. De todos modos, los botones de la barra inferior de herramientas conducen a estos menús en forma de tienda de campaña para una mejor gestión del ejército, además de para la compra de material y suministros.

Como es habitual, podemos elegir el modo campaña, donde sólo tenemos opción en el lado sudista (no en vano se trata de un homenaje al general Lee), o participar en distintas misiones históricas donde sí elegiremos bando. Se trata de batallas decisivas para el curso de la guerra como Gettysburg y que son más complicadas de las que aparecen en modo campaña, reflejando fielmente las posiciones de tropas y suministros.

Gráficamente, el juego es muy bueno, le falta la opción de fichas tridimensionales que podemos encontrar en *Battleground*, pero se ve recompensado con unas excelentes secuencias de vídeo cada vez que atacamos, herencia directa de *Panzer General*, y fichas muy detalladas que indican el estado de los soldados: retirada, cambio de formación, ataque, etc. Todo esto, además de una buena banda sonora repleta de canciones de la época, un estupendo interfaz y sobre todo, una altísima jugabilidad convierten a *Civil War* en merecedor de ocupar un puesto elevado en nuestra lista de hits.

ANGEL FCO. JIMENEZ

APRENDIENDO HISTORIA

ULTIMAMENTE ES BASTANTE COMÚN ENCONTRAR EN MUCHOS JUEGOS APLICACIONES MULTIMEDIA CON DATOS HISTÓRICOS Y TÉCNICOS ACERCA DEL TEMA QUE TRATA EL JUEGO. LA DE *CIVIL WAR* ES EXCELENTE Y SUPERA EN CALIDAD A MUCHOS CD-ROM EDUCATIVOS QUE SE COMERCIALIZAN EN NUESTRO PAÍS. AUNQUE ESTÉ EN INGLÉS, LA CALIDAD DE LOS TEXTOS, FOTOGRAFÍAS DE LA ÉPOCA Y OTROS DATOS PERMITEN COMPRENDER LAS CAUSAS DE LA GUERRA CIVIL AMERICANA Y LAS RAZONES DE LA VICTORIA DEL NORTE.





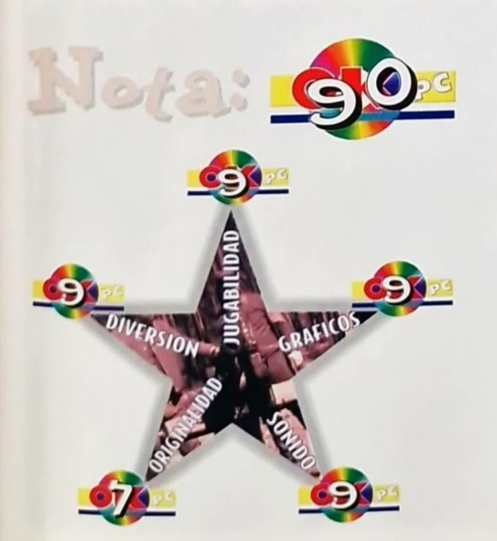
FICHA TÉCNICA

Título:	Civil War
Tipo:	Estrategia
Compañía:	Sierra
Distribuidor:	Coktel

REQUISITOS

CPU:	486 DX/33
Memoria:	8 Mb
Tarjeta Gráfica:	SVGA
Soporte:	1 CD-ROM
Multiusuario:	✔
Sistema Operativo:	Windows 3.1 Windows 95
Sonido:	MIDI/Digital
Disco Duro:	Mínimo 12 Mb

Nota: 90



OTRAS ALTERNATIVAS

FANTASY GENERAL

OK PC nº 47 Valoración: 94

Una excelente perspectiva de un mundo poblado por guerreros, brujos y monstruos de toda clase.



GETTYSBURG

OK PC nº 48 Valoración: 90

Especialmente basado en esta famosa batalla de la Guerra de Secesión, es un buen ejemplo de la nueva generación de juegos de estrategia.



HELLBENDER

CONTINUA LA GUERRA DE LOS MUNDOS

Hace ya mucho tiempo que los arcades tridimensionales se alzaron como el género preferido por todos los jugones. Todo comenzó con *Wolfenstein 3D* y, a partir de ahí, todo mejoró tecnológicamente, hasta llegar a los extremos de *Quake* o *Duke Nukem 3D*.

Y entre ellos existía una especie de subgénero que nos transportaba al interior de una nave espacial todopoderosa, equipada con el más sofisticado armamento y capaz de realizar las más increíbles acrobacias aéreas, mientras luchábamos contra otras naves o destruíamos edificaciones, radares y unidades de tierra. Este es el caso de títulos como *Terminal Velocity*, juego que salió para MS-DOS y que supuso una revolución con respecto a los demás programas de este tipo, ya que, además de permitir un movimiento libre en 360_ (al igual que ocurría con *Descent*, sólo que era al aire libre), te dejaba maniobrar entre montañas, atravesar las nubes, etc.

Meses después y gracias al boom del nuevo sistema operativo Windows 95, apareció la réplica de *Terminal Velocity*, que tenía como nombre *Fury 3*. Este juego, creado también por Microsoft, se vendía de forma independiente y traía como regalo un joystick.

Y LLEGA EL INFIERNO DE MICROSOFT

Hellbender podría ser considerado la segunda parte de *Fury 3*, ya que el esquema de juego, al igual que los gráficos y detalles como el radar o los rayos láser, idénticos a los que podíamos disfrutar en el título anteriormente mencionado, nos demuestran todo eso. Sin embargo, ha sido presentado como un título original, con sus propias características e innovaciones.

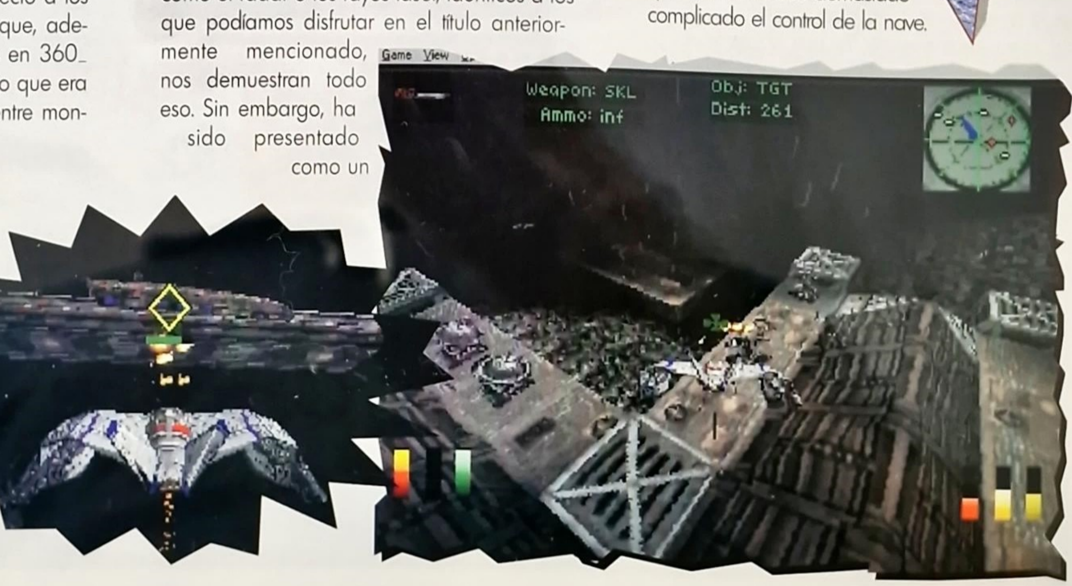
De hecho, si nos ponemos a comparar *Hellbender* con *Fury 3* o *Terminal Velocity*, descubrimos algunas mejoras muy notables, sobre todo a nivel gráfico. Primero, la posibilidad de elegir la resolución de pantalla, lo que determina el nivel de detalle, tanto de las naves como de los escenarios; segundo, las armas, ya que podremos ver con claridad el misil que lanzamos, mientras que en los anteriores títulos era únicamente un borrón.

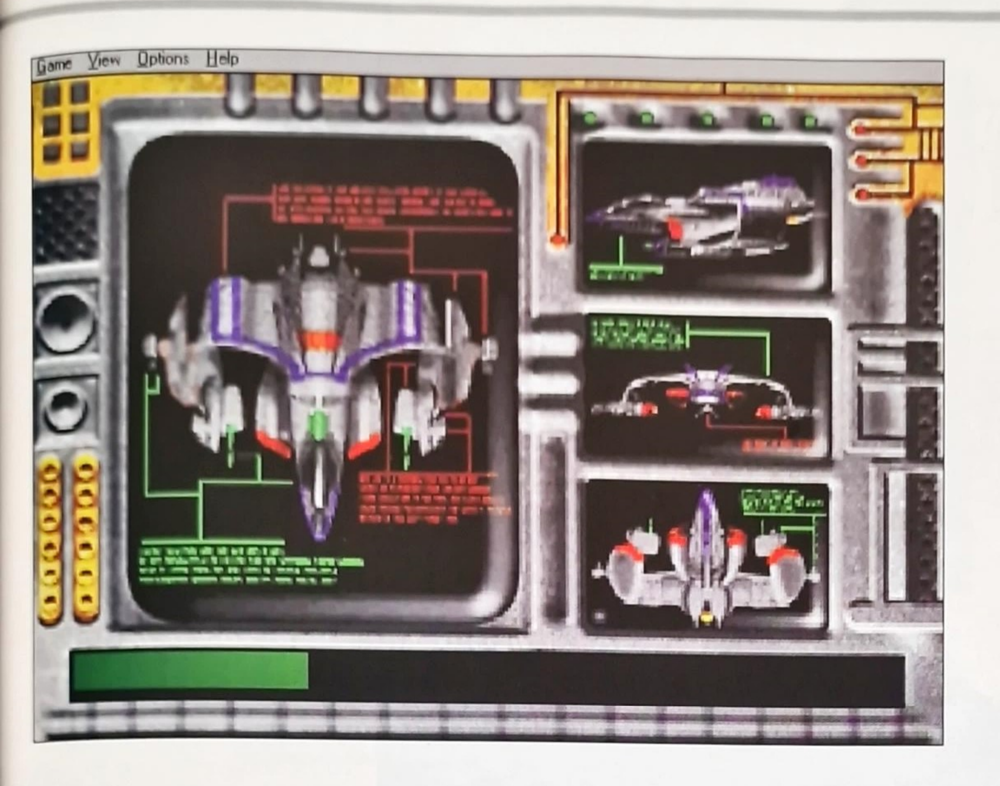
DIFERENTES VISTAS

ESTA ES UNA DE LAS OPCIONES MÁS VISTOSAS DE *HELLBENDER*. VAMOS A PODER ELEGIR ENTRE TRES VISTAS DIFERENTES, QUE DEBEREMOS PROBAR PARA VER CUÁL SE ADAPTA MÁS A NUESTRO ESTILO DE JUEGO. LA PRIMERA DE ELLAS, LA MÁS TÍPICA DE TODAS, NOS SITÚA DENTRO DE LA CABINA Y ES LA QUE MÁS DATOS NOS VA A APORTAR ACERCA DEL ESTADO DE LOS ESCUDOS, DE LAS ARMAS, ETC.

LA SEGUNDA NOS PONE JUSTO DETRÁS DE LA NAVE (PARECE QUE ESTÁ INMÓVIL EN EL ESPACIO Y QUE LO QUE SE VA MOVIENDO ES EL ESCENARIO) Y RESULTA ALGO CAÓTICA A LA HORA DE HACER ACROBACIAS AÉREAS. LA ÚLTIMA, LLAMADA DE PERSECUCIÓN, TAMBIÉN NOS SITÚA EN LA PARTE TRASERA, SOLAMENTE QUE EN ESTA OCASIÓN LA POSICIÓN DE LA NAVE NO VA A VARIAR, SIENDO ESTA VISTA LA QUE MÁS SENSACIÓN DE VELOCIDAD NOS TRANSMITE.

Hellbender nos da además la opción de elegir tres vistas diferentes, que van desde una en el interior de la cabina, hasta otra de persecución, mucho más espectacular a todos los niveles, pero que también hace demasiado complicado el control de la nave.







FICHA TÉCNICA

Título:	Hellbender
Tipo:	Arcade
Compañía:	Microsoft
Distribuidor:	Erbe

REQUISITOS

CPU:	Pentium 75
Memoria:	8 Mb
Tarjeta Gráfica:	VGA
Soporte:	1 CD-ROM
Multiusuario:	✔
Sist. Operativo:	Windows 95
Sonido:	MIDI/Digital
Disco Duro:	23 Mb

Al igual que ocurría en los otros arcades, el número de armas entre las que elegir va a ser enorme e irán desde una efectiva al principio, pero posteriormente inútil, ametralladora de gran calibre, hasta unos misiles con cabeza nuclear, realmente efectivos tanto con edificios, como con aeronaves de lucha o de transporte.

Otra opción interesante es la del juego por red, ya que, gracias a ella, podremos demostrar a nuestros amigos quién es el mejor manejando aeronaves, a través de estrechos desfiladeros o a más de 6.000 metros de altura. Además, vamos a poder elegir entre diferentes tipos de vehículos espaciales, cada uno con sus propias características en resistencia a los disparos enemigos, velocidad, etc.

SOLO PARA INCONDICIONALES

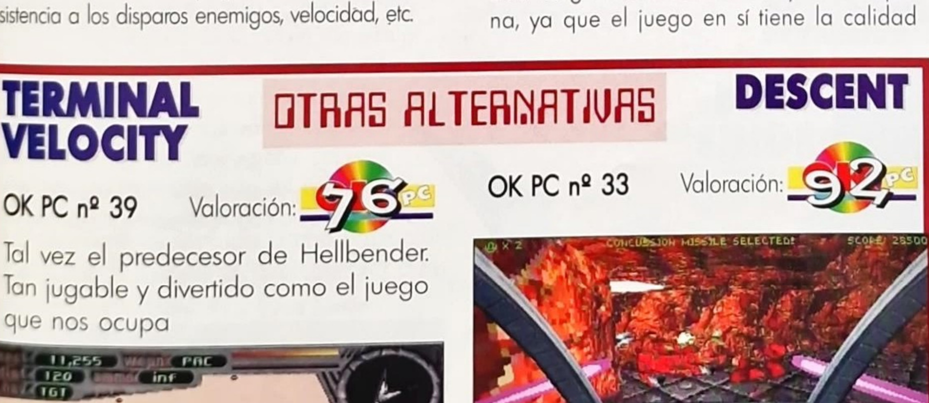
A pesar de que *Hellbender* haya sido distribuido como si de un título original se tratara, los señores de Microsoft han caído en el triste error de utilizar los mismos esquemas de programación, haciendo así un juego prácticamente calcado a *Fury 3*. Esto hace que el índice de originalidad caiga bastantes enteros y es una pena, ya que el juego en sí tiene la calidad suficiente como para ser un gran arcade tridimensional, pero no han sabido llevarlo a cabo correctamente. Tal vez, gracias a los vídeos que hay tanto en el momento de la introducción, como entre las fases, los programadores han conseguido darle un toque innovador al programa, pero, parafraseando el dicho, no sólo de vídeos vive el juego.

Podemos decir que *Hellbender* está dirigido a los incondicionales del género o a aquellos que no han visto un título de estas características.

LAS CARACTERÍSTICAS DE LA NAVE

SI QUEREMOS DESCUBRIR LAS POSIBILIDADES DE NUESTRO VEHÍCULO, ÚNICAMENTE TENDREMOS QUE ATENDER A ESTE MOMENTO DE LA ACCIÓN EN EL QUE SE NOS MUESTRAN A MODO DE ESQUEMA LAS CARACTERÍSTICAS PRINCIPALES, ES DECIR, ARMAMENTO, ESCUDO, VELOCIDAD Y DEMÁS PARÁMETROS QUE PUEDEN SER DE INTERÉS.

CARLOS F. MATEOS



OTRAS ALTERNATIVAS

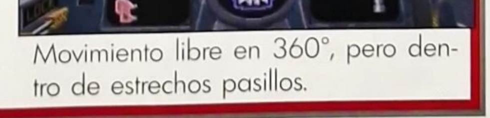
TERMINAL VELOCITY

OK PC nº 39 Valoración: 76

Tal vez el predecesor de Hellbender. Tan jugable y divertido como el juego que nos ocupa

DESCENT

OK PC nº 33 Valoración: 92



Movimiento libre en 360°, pero dentro de estrechos pasillos.



Con la Fiereza de un Dragon

DRAGON HEART



La última de las películas que se han hecho basadas en el mítico género de espada y brujería es Dragon Heart, un film que nos mete de lleno en una mágica Edad Media en la que los dragones son reales y conviven de mala manera con los hombres.



Los dragones han sido siempre considerados como bestias mágicas, capaces de hacer las más increíbles proezas. A pesar de ser muy pesados, sus dos poderosas alas les permitían volar con una facilidad digna de un halcón, tenían una gran inteligencia, pudiendo incluso ser poderosos brujos, hablaban varios idiomas y, lo más impresionante, eran capaces de arrojar por las fauces gigantescas llamaradas que podían arrasar en momentos campos de grano, cabañas de madera y bosques enteros.



UN PLATAFORMAS DE PELICULA

El argumento de *Dragon Heart* cuenta la vida de un aguerrido caballero que por azares del destino se ve envuelto en una compleja situación que le une cada vez más a un viejo dragón que, a pesar de ser inocente, es acusado de haber sido quien ha calcinado todas las tierras productivas y perseguido por ello. Al final, el protagonista se convence de que no es culpable y lo libera, consiguiendo así un amigo muy especial con el que tendrá que buscar al creador de ese desastre.

De esta forma comienza un novedoso y muy atractivo arcade de plataformas, con unos *sprites* de gran calidad, digitalizados de los originales, lo que aumenta su calidad gráfica alarmantemente. En él vamos a tener que superar numerosos niveles llenos de trampas y enemigos que podremos abatir con nuestra espada y demás armas que posteriormente adquiriremos en un lugar específico.

El sistema de juego es de lo más clásico, es decir, vamos a movernos por una serie de escenarios con scroll lateral hacia la derecha, compuestos de diferentes niveles de altura a los que podremos acceder a base de saltar, o con ascensores, troncos móviles, etc.

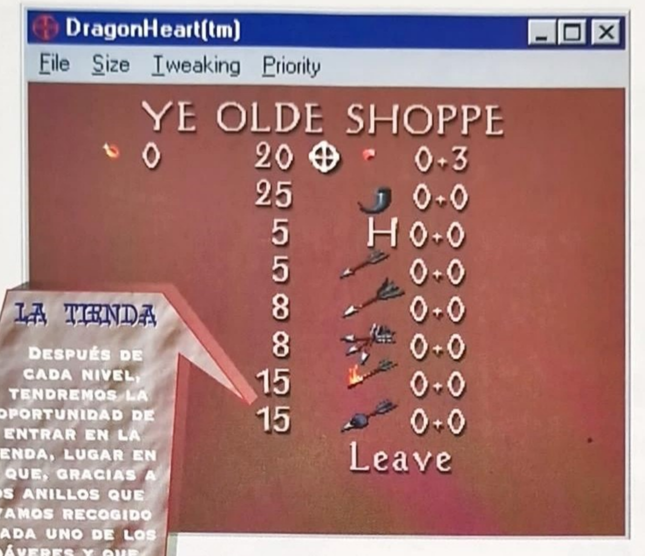
A la hora de movernos o pelear, deberemos tener en cuenta en todo momento una barra indicadora que hay debajo justo de la de vida y que simboliza nuestra fatiga. Cuantos más golpes de espada demos, más bajará, llegando un momento en el que nuestro protagonista no pueda más y se quede a merced de los enemigos durante unos segundos mientras se recupera. La manera más sencilla de que esto no ocurra es fijarnos en la parte superior, en la que justo en el

momento en que corramos el peligro de cansarnos, aparecerá un corazón latiendo y es entonces cuando en vez de golpear, deberemos cubrirnos con nuestro escudo para recuperarnos mientras paramos los espadazos enemigos. En cuanto desaparezca el corazón podremos volver al ataque.

ITEMS DE AYUDA

Por supuesto, los ítems de ayuda no podían faltar y van a disponer de diferentes formas, teniendo cada uno de ellos una función específica. Por ejemplo, los anillos servirán para comprar material en la tienda, las copas de oro nos harán recuperar la vida perdida por los golpes enemigos, en mayor o menor cantidad, dependiendo del contenido que tengan, siendo el líquido rojo el más poderoso. La poción azulada te repondrá de la fatiga, dejándote como nuevo para comenzar otra batalla. La armadura nos hará invulnerables durante un corto espacio de tiempo a todo tipo de ataques, haciendo mucho más sencillas las cosas.

Cada enemigo vencido dejará un anillo que nos servirá para comprar material en la tienda, como flechas, flechas incendiarias, bombas y demás, pero los lugares en los que hallaremos los objetos más jugosos, anteriormente mencionados, será dentro de barriles que estarán desperdigados por las zonas más insospechadas del mapeado.



LA TIENDA

Después de cada nivel, tendremos la oportunidad de entrar en la tienda, lugar en el que, gracias a los anillos que hayamos recogido de cada uno de los cadáveres y que pueden ser usados como dinero, podremos adquirir utensilios y armas como flechas incendiarias, flechas múltiples, etc.

UN CLASICO RENOVADO

Al jugar a *Dragon Heart* descubrimos un título que no aporta nada nuevo a un género tan castigado como es el de los arcades de plataformas y que, sin embargo, es lo suficientemente bonito en todos los aspectos como para gustar a cualquier aficionado a este tipo de juegos. La banda sonora es idéntica a la del film, lo que agradará a todos aquellos que ya lo hayan visto, al igual que el hecho de que el juego siga fielmente el argumento.

Otro juego de plataformas que pasa a engrosar la ya amplia lista, pero que gracias a su calidad, puede dar mucho de qué hablar.

CARLOS F. MATEOS

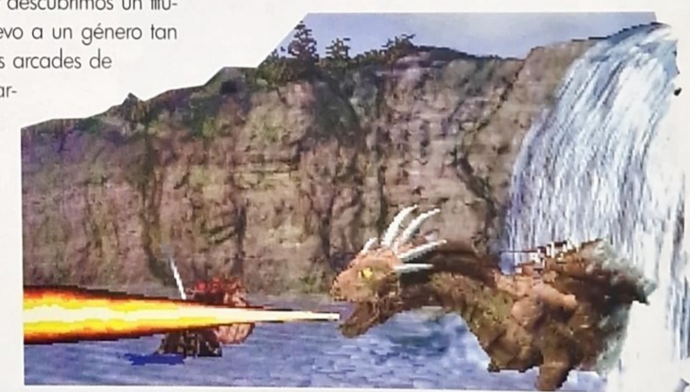


FICHA TÉCNICA

Título:	Dragon Heart
Tipo:	Arcade/Plataformas
Compañía:	Acclaim
Distribuidor:	Arcadia

REQUISITOS

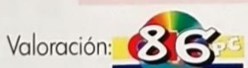
CPU:	486 DX2/66
Memoria:	8 Mb
Tarjeta Gráfica:	SVGA
Soporte:	1 CD-ROM
Multiusuario:	✗
Sist. Operativo:	Windows 95
Sonido:	MIDI/Digital
Disco Duro:	Mínimo 2 Mb



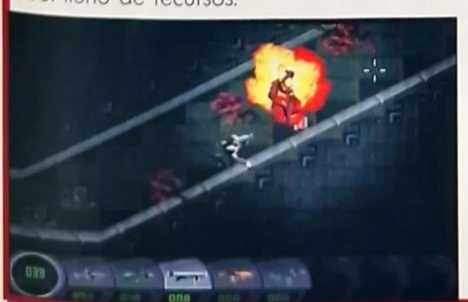
OTRAS ALTERNATIVAS

ABUSE

OK PC nº 42 Valoración:



El escenario se traslada a una nave alienígena donde tendremos que controlar a un robot lleno de recursos.



BERMUDA SINDROME

OK PC nº 43 Valoración:





Una frondosa selva llena de dinosaurios puede ser un lugar muy poco acogedor.

Nota: 65



DOUBLE TROUBLE

El Profesor, el Repartidor y un Loco Malvado

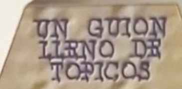
Las aventuras gráficas son un género que siempre destaca por su alta aceptación entre vosotros, los lectores. Ultimamente estamos asistiendo a un aluvión de ellas en las que predominan escenas de vídeo con actores reales sustituyendo a los clásicos dibujos de siempre. Double Trouble se aleja de este estilo para recordar los mejores tiempos del género.

Double Trouble es el primer juego en salir al mercado español de la nueva distribuidora Topware. Esperemos que todos sus próximos lanzamientos tengan por lo menos la misma calidad que éste, tanto en gráficos como en sentido del humor. En primer lugar, van a reducir su precio sólo en España para incentivar la compra en un mercado demasiado mermado por la piratería.

Con esta aventura se da a conocer a un nuevo personaje que se intenta sea el nuevo mito dentro del mundo de las aventuras gráficas: Bud Tucker. No es un tío guaperas ni millonario, sino todo al contrario. Tiene una pinta poco atractiva para la mayoría de las chicas; de hecho, no se le conoce novia oficial, además de una cuenta corriente bajo mínimos, pues su profesión de repartidor de pizzas no le da para más.



El profesor en el momento de utilizar su genial invento.



EN ESTA HISTORIA NO FALTA DE NADA, DESDE EL LOCO CIENTÍFICO HASTA EL MALVADO QUE INTENTA DOMINAR EL MUNDO UTILIZANDO LOS MÉTODOS MÁS PERVERSOS. TAMBIÉN ES IMPRESCINDIBLE LA FIGURA DEL ANTIHÉROE, ENCARNADA EN ESTE CASO POR BUD TUCKER.

Pero eso no es óbice para que a Bud Tucker le ocurran las cosas más fantásticas que uno pueda imaginar. Todas ellas serán recreadas en una larga serie que dependerá del éxito de esta primera parte.

UNA MAQUINA PELIGROSA

Double Trouble tiene su comienzo cuando un extraño científico que vive en la misma ciudad que Bud inventa una máquina que puede duplicar cualquier tipo de objeto. De momento, el "profe" sólo la quiere para duplicar pizzas y ha llamado a Bud para que le traiga la más crujiente. Pero es en el acto de la entrega cuando aparece Richard Tate, un criminal que intenta dominar el mundo con la máquina del profesor. Este desaparece y Bud aparece en un hotel con la puerta cerrada. Entonces...

Este guión es bastante poco original. La originalidad no es precisamente la baza más fuerte de *Double Trouble*, pues copia conceptos tanto de guión como de desarrollo. El interfaz recuerda muchísimo a los títulos de LucasArts, sobre todo de los geniales *Monkey's Island*, a los cuales *Double Trouble* no pretende superar, tampoco lo consigue, sino tomar prestadas muchas ideas para realizar un juego muy simpático.

Como ocurriera en otro clásico como *Simon the Sorcerer*, el sentido del humor predomina por todas partes, como en las escenas



El juego se traducirá al castellano.

animadas, fondos con detalles muy curiosos... pero es en los diálogos donde se puede disfrutar del típico humor ácido británico. Esperemos que en el momento de la traducción se consiga mantener este espíritu tan divertido que acentúa aun más la adicción sobre todo para pasar un buen rato riéndonos, mientras buscamos los objetos que necesitamos.

DOBLE INVENTARIO

PUEDES ESCOGER EL FORMATO DEL INVENTARIO DE DOS FORMAS POSIBLES: O BIEN, CON SÍMBOLOS, O BIEN CON LAS ÓRDENES ESCRITAS, SEGÚN SEA TU GUSTO. UN BUEN DETALLE PARA ENRIQUECER AUN MÁS EL DISEÑO DE *DOUBLE TROUBLE*.

ENTRE BASTIDORES

Digamos que la originalidad de *Double Trouble* es más bien escasa en comparación con sus más directos competidores, pero técnicamente está bien hecho.

Los gráficos son todo lo llamativos que podían ser, a base de dibujos humorísticos, colores muy chillones y animaciones bien conseguidas, a excepción del movimiento de Bud, que parece que está "flotando" por encima. Pero en general, en este aspecto el juego cumple de sobra.

Los sonidos son buenos, destacando los efectos especiales que transcurren en la calle, pero un poco escasos en comparación con títulos como *The Dig*; en cambio, todos los diálogos están en formato texto y voz, estos últimos doblados por actores profesionales, pero sólo conocidos en su país de origen.

Double Trouble es una simpática aventura apta para todos, desde los iniciados hasta los expertos, gracias a su progresivo y ajustado nivel de dificultad que rápidamente engancha a cualquier tipo de jugador. Todo ello, unido a unos personajes con una personalidad muy característica y la buena técnica usada en el juego, le convierten en una buena carta en la baraja de las aventuras gráficas, pese a su poca o nula originalidad.

FICHA TÉCNICA

Título:	Double Trouble
Tipo:	Aventura Gráfica
Compañía:	Merit Studio
Distribuidor:	Topware

REQUISITOS

CPU:	486 DX2 66
Memoria:	8 Mb
Tarjeta Gráfica:	VGA
Soporte:	1 CD-ROM
Multiusuario:	✕
Sist. Operativo:	DOS, Windows 95
Sonido:	Digital
Disco Duro:	Mínimo 2 Mb



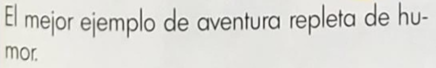
Comenzamos en la habitación de un hotel. La puerta está cerrada y tenemos que escapar a toda velocidad.

ANGEL FCO. JIMENEZ

OTRAS ALTERNATIVAS

SIMON THE SORCERER II

OK PC nº 42 Valoración: 96 pc



El mejor ejemplo de aventura repleta de humor.



THE DIG

OK PC nº 44 Valoración: 96 pc



Una epopeya espacial en la que se da respuesta a las clásicas preguntas filosóficas de siempre.

Nota: 82 pc



MI-24 HIND

LAS CARACTERISTICAS DE UN MONSTRUO DEL AIRE

El *MI-24 Hind*, el helicóptero de transporte y combate ruso se ha ganado el respeto de todos aquellos con los que se ha cruzado. A pesar de su enorme tamaño puede realizar las más increíbles acrobacias aéreas y eso es debido a las características que ahora os indicamos:

MI-24 HIND:
* Velocidad máxima: **322 km/h.**
* Radio de combate: **160 km.**
* Velocidad de ascensión: **2.460 pies/min.**
* Altura máxima: **4.500 m.**
* Carga máxima de armamento: **1.500 kg.**

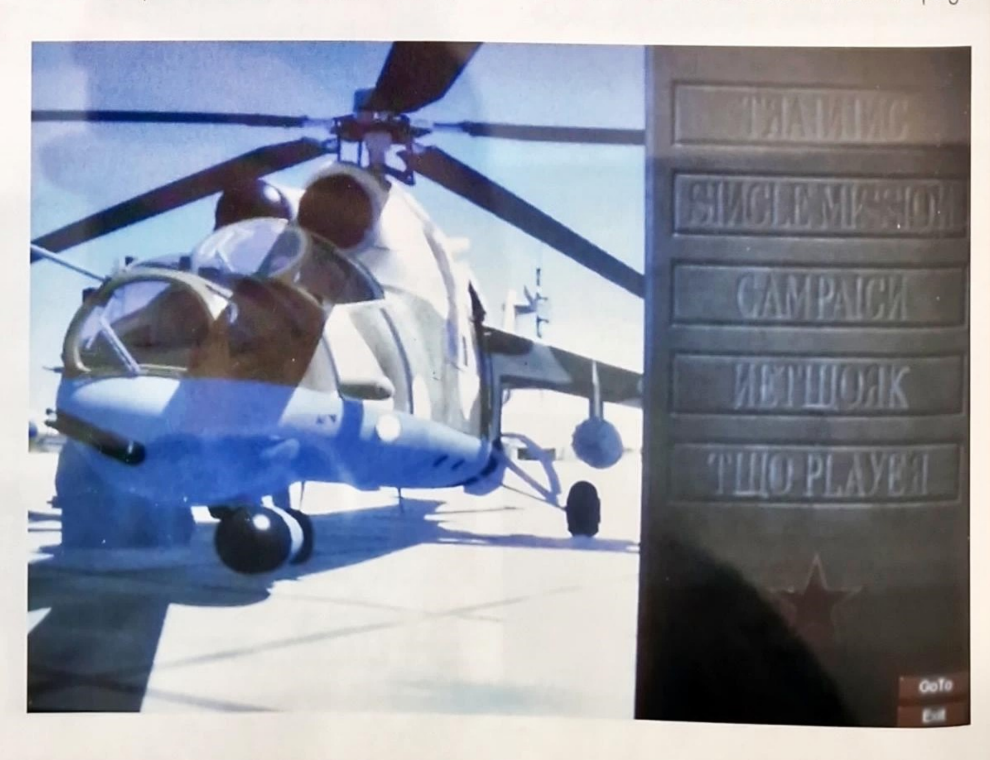
ROTOR:
* Diámetro del rotor principal: **17 m.**
* Diámetro del rotor de cola: **3,90 m.**

El MI-24 Hind es el helicóptero de combate más moderno que la ingeniería bélica rusa ha creado. Atrévete a ponerte a los mandos de uno de estos ingenios y prepárate para realizar las más apasionantes y peligrosas misiones.

Este nuevo simulador de vuelo bélico está bautizado con el mismo nombre del helicóptero que lo protagoniza. Las características técnicas del MI-24 Hind son impresionantes a todas luces, hasta tal punto que era el dueño de los cielos de Afghanistán y Korea. Entre ellas destaca el hecho de ser un helicóptero de combate y además de transporte, por lo que es realmente útil para misiones de infiltración de tropas en terreno enemigo, primero, despejando el camino gracias a su numeroso armamento consistente en misiles aire-tierra, aire-aire y sus ametralladoras de gran calibre y, a continuación, dejar las tropas de a pie en un punto estratégico desde el que comenzar la internación.

TRES ESCENARIOS BELICOS

A la hora de jugar con *MI-24 Hind* podemos elegir entre tres escenarios diferentes: Korea, Afghanistán y Kazakhstán, cada uno dividido en submisiones diferentes que elegiremos de dos formas distintas: en el modo de juego





de arcade, donde seleccionaremos un único objetivo a realizar, o en la campaña, donde deberemos realizarlos todos.

Dichas submisiones son muy variadas, pudiendo ir desde un ataque a un aeropuerto militar, hasta la protección de un convoy aliado que está siendo atacado por fuerzas enemigas.

Un punto en contra que tiene *MI-24 Hind* es que los terrenos que se sobrevuelan son totalmente inventados y únicamente están inspirados en el tipo de terreno de los lugares anteriormente citados, pero, a pesar de eso, están muy bien pensados y nos hacen recordar perfectamente los terrenos que solemos ver en la televisión.

UNA BUENA OPCION PARA LOS INCONDICIONALES

En comparación con títulos como *Apache Longbow* de Jane's, que goza de una enorme e interesantísima base de datos, o como los juegos de Novalogic que tienen un altísimo nivel de jugabilidad, digno de los mejores arcades, podemos decir que *MI-24 Hind* es un poquito más pobre en esos aspectos. Sin embargo, es capaz de suplir esos aspectos con su originalidad ya que es el primer simulador de vuelo que se ha hecho acerca de este helicóptero y eso es algo a destacar.

MI-24 Hind va a gustar enormemente a todos aquellos aficionados a los simuladores de vuelo bélico, sobre todo por su calidad a nivel gráfico y de movimientos.

CARLOS F. MATEOS



LAS DIFERENTES VISTAS

A FIN DE CONSEGUIR UNA MÁS AMPLIA VISIÓN DEL TERRENO, PODEMOS ELEGIR ENTRE VARIAS PERSPECTIVAS DIFERENTES, COMO PUEDE SER LA DEL INTERIOR DE LA CABINA, LA PERSECUTORIA O LA ESTÁTICA.

ERES TÚ EL QUE DEBERÁ ELEGIR CUÁL ES LA MÁS APROPIADA PARA CADA MOMENTO DE LA MISIÓN.

Nota: 75







FICHA TÉCNICA

Título:	MI-24 HIND
Tipo:	Simulador
Compañía:	Misndscape
Distribuidor:	Proein, S.A.

REQUISITOS

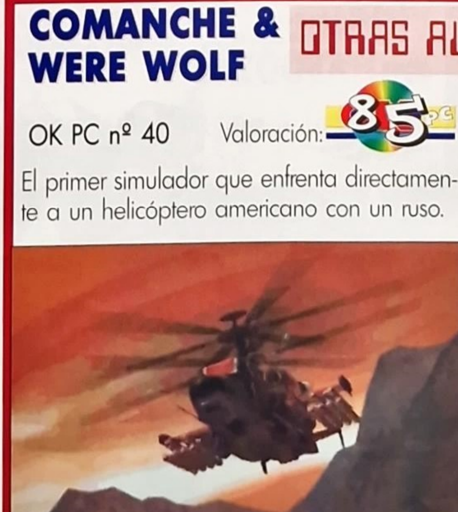
CPU:	486 DX2/66
Memoria:	8 Mb
Tarjeta Gráfica:	SVGA
Soporte:	1 CD-ROM
Multiusuario:	✔
Sist. Operativo:	MS-DOS
Sonido:	MIDI/Digital
Disco Duro:	30 Mb

OTRAS ALTERNATIVAS

COMANCHE & WERE WOLF

OK PC nº 40 Valoración: 85

El primer simulador que enfrenta directamente a un helicóptero americano con un ruso.



APACHE LONGBOW

OK PC nº 40 Valoración: 



Con la base de datos militar de Jane's se pudo crear este increíble y realista simulador.

GEX

TE MUEVES MAS QUE UNA COLA DE LAGARTIJA



¿Os habéis imaginado alguna vez cómo puede ser la vida de una lagartija? En Gex vamos a tener la oportunidad de encarnar a uno de esos simpáticos y nerviosos bichitos que, por extraños azares de la vida, se va a ver envuelta en una peligrosa aventura televisiva.

Una tranquila noche, mientras Gex veía su programa preferido de televisión, un sofisticado robot-emisor con forma de mosquito se coló en su guarida de manera silenciosa, tal vez para nuestros oídos, pero no para los agudizados sentidos de nuestro querido protagonista. Un rápido lengüetazo y la cena estaba servida; sin embargo, esa cena iba a ser un tanto indigesta, ya que, gracias a ese transmisor, un malvado personaje que le seguía los pasos al reptil desde mucho tiempo atrás iba a poder llevar a cabo su malvado plan.

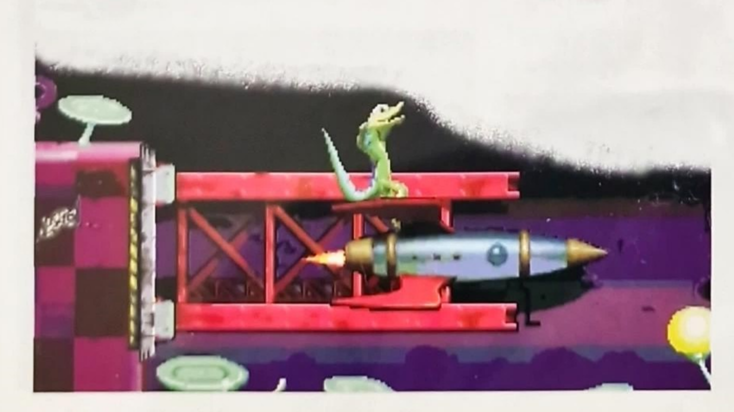
ARRASTRANDOSE POR LA PARED

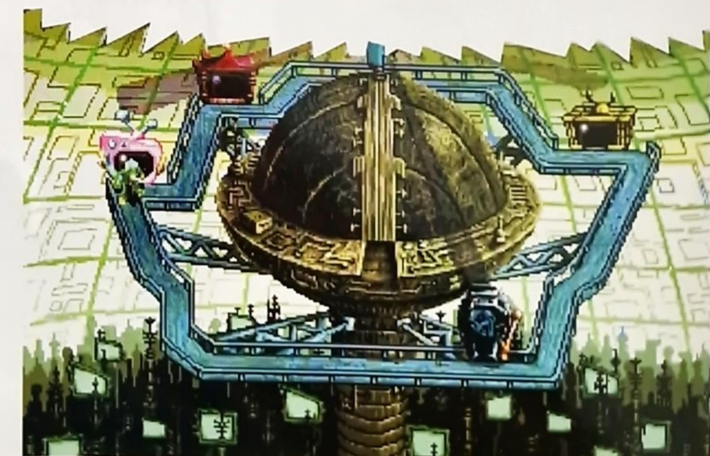
UNA DE LAS NOVEDADES QUE INCLUYE *GEX* CON RESPECTO DE OTROS JUEGOS DE PLATAFORMAS ES LA POSIBILIDAD DE ANDAR POR LA PARED DEL FONDO, ESQUIVANDO ASÍ A LOS ENEMIGOS QUE HAY EN EL SUELO.

DENTRO DE LA TELEVISION

Un rápido movimiento de teclado y Gex estaba dentro de un mundo de ondas audiovisuales y la única manera de salir de allí era llegar hasta el centro de mando. Pero para ello, antes iba a tener que entrar en cinco mundos diferentes, cada uno ambientado en un género de películas distinto. El terror, la ciencia-ficción, las aventuras y toda una serie de lugares recónditos iban a tener que ser superados para encontrar en cada uno de ellos un mando a distancia que le abriera paso hacia otro mundo diferente.

Gracias a las muchas películas de Bruce Lee y Chuck Norris que Gex había visto, se convirtió en un experto luchador capaz de asestar mortales golpes con la cola, que, unidos a los poderes que le proporcionarán diversos ítems que hallará en cada uno de los escenarios, lo convertirán en una máquina de matar.







DEL TERROR A LA CIENCIA-FICCION



MAPEADO TELEVISIVO

ANTES DE ENTRAR EN CADA NIVEL, TENDREMOS QUE DESPLAZARNOS POR UN MAPA DE ESTAS CARACTERÍSTICAS QUE NOS INFORMARÁ DE LAS SUBFASES QUE HAY QUE SUPERAR ANTES DE PODER SEGUIR HACIA DELANTE EN LA AVENTURA. DICHOS SUBNIVELES ESTÁN REPRESENTADOS POR UN TELEVISOR QUE HABRÁ QUE ACTIVAR CON UN MANDO A DISTANCIA.

Antes de entrar en cada escenario, nos podremos desplazar por una serie de mapas en los que hay televisores que representan los subniveles en que está dividido cada uno de ellos.

Para poder acceder al siguiente, deberemos haber encontrado el mando a distancia de la fase anterior.

Para ayudarte en tu ardua misión de fuga, vas a poder encontrar una serie de ítems, cada uno con unas características propias que afectarán de manera diferente a Gex. A la hora de recogerlos, podremos decidir entre hacerlo con la lengua, con lo cual conseguiremos la ayuda del ítem, o golpearlo con la cola, gracias a lo cual recuperaremos una unidad de energía sin más. Entre ellos destacan el que nos permite escupir bolas de fuego que chamuscarán a aquel con el que impacte o el que nos da la posibilidad de disparar hielo, que pondrá en ultraconserva a los enemigos para a continuación poder despacharlos con un fuerte golpe. También estará aquel que da más velocidad a nuestros movimientos y que se reconoce porque cada vez que nos lo comamos, dejaremos una estela tras nuestros movimientos; y el de invulnerabilidad, que pondrá alrededor de Gex un tornado que no sólo le hará inmune al daño, sino que también le permitirá acabar con los enemigos.

Por otra parte, están diseminados por todos lados del mapeado unos mosquitos de oro macizo que, como suele ocurrir en todos los títulos de este género, tras la recogida de cien de estos bichitos, conseguirás una preciada vida extra.

UNA MIRADA HACIA EL PASADO

Gex ha sido versionado para PC, a partir de un juego de consola que tuvo gran éxito; sin embargo, no han sabido hacerlo todo lo bien que cabía esperar. El juego ha sido programado para que funcione exclusivamente bajo Windows 95 y, a pesar de que los requerimientos que los creadores han recomendado es un 486DX2 a 66 Mhz y lo hemos probado en un Pentium a 100 Mhz con 16 Mb de RAM, nos hemos encontrado con el problema de saltos en el movimiento de escenario y personajes. Otro punto negativo con el que nos topamos es la cuestión de que hay que jugar con una ventana diminuta, ya que en el momento en que se maximiza, los gráficos comienzan a pixelarse cosa mala.

Tras coger 100 mosquitos de oro, conseguiremos una vida extra

Así, nos encontramos ante otro título de plataformas, poco original, pues no aporta nada nuevo al género, y algo mediocre a nivel gráfico por lo señalado anteriormente. Solamente apto para maníacos.

CARLOS F. MATEOS

FICHA TÉCNICA

Título:	GEX
Tipo:	Plataformas
Compañía:	Microsoft
Distribuidor:	Erbe

REQUISITOS

CPU:	486 DX2/66
Memoria:	8 Mb
Tarjeta Gráfica:	SVGA
Soporte:	1 CD-ROM
Multiusuario:	✗
Sist. Operativo:	Windows 95
Sonido	MIDI-Digital
Disco Duro:	0 Mb

OTRAS ALTERNATIVAS

EARTHWORM JIM 2

OK PC nº 49



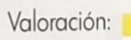


Valoración: 93

No es una lagartija, sino un gusano sideral el protagonista de este arcade.

JOHNNY BAZOOKATONE

OK PC nº 46

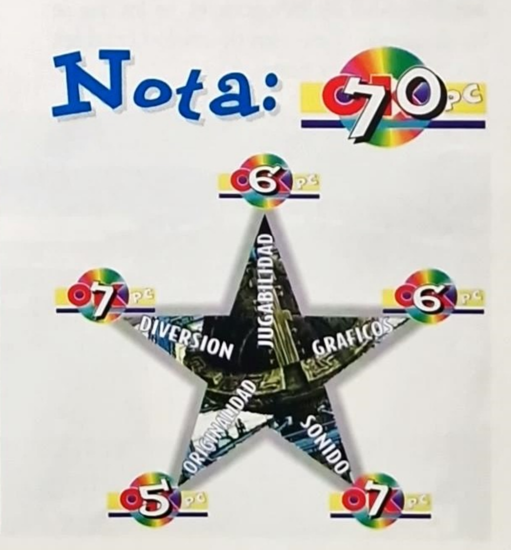


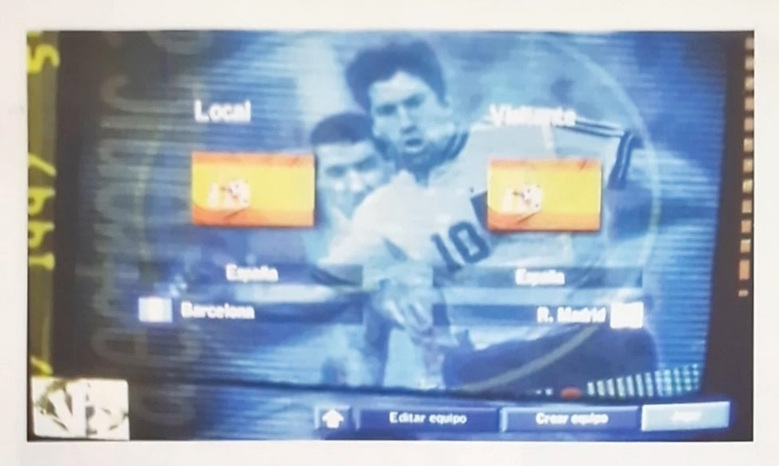
Valoración: 92

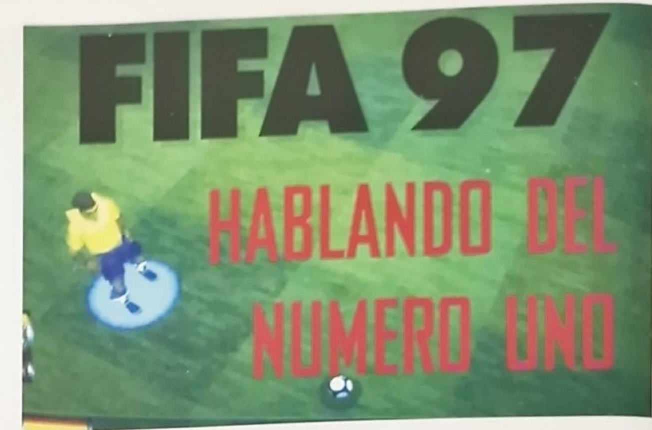


Arcade marchoso en el que controlamos a un rockero que tiene que recuperar su guitarra.

Nota: 70







Fue un acontecimiento ver las primeras versiones del juego y todos los afortunados sabemos que llegará a ser número uno. Si eres uno de los pocos en este país a los que todavía no les gusta el fútbol, caerás irremediablemente ante los encantos de FIFA 97.

Al parecer ya es una sana costumbre de Electronic Arts sacar una versión de su serie *FIFA* cada año, mejorando sustancialmente la anterior. Parecía imposible que con *FIFA 96* se superasen conceptos como jugabilidad o el cómodo interfaz que permite manejar y aprender el producto muy rápidamente.

Pues bien, con *FIFA 97* todo esto ha quedado relegado al pasado, ensombrecido sobre todo por los nuevos gráficos, tanto de los estadios como de los jugadores, en los que se ha alcanzado unas cotas de calidad increíbles. Pero vayamos por partes.

EMPIEZA EL PARTIDO

Tras la espectacular presentación, algo ya habitual en los títulos de Electronic Arts, accedemos ya al clásico menú para elegir entre jugar en red (lo que multiplica la adicción del juego por cien) o competir en las distintas modalidades de torneo, tanto en ligas nacionales como en enfrentamientos internacionales o partidos amistosos. También puedes practicar jugadas y partidos con el equipo o selección que más te guste. Hasta ahora todo como siempre. Pero en el capítulo de las novedades destaca la nueva gestión de transferencias de jugadores. Como sabes, en la serie *FIFA* aparecen los nombres de auténticos jugadores de las ligas elegidas para simular. En *FIFA 97* tienes acceso a la base de datos de la liga 95-96 y ahora puedes crear tus propios equipos personalizando los jugadores, es decir, puedes elegir a los mejores jugadores de la liga y traspasarlos a un equipo. Se podría hacer que todos los jugadores del Madrid se vayan al Barça o viceversa. Las posibilidades en este campo son infinitas.

También se ha aumentado el número de opciones. Es posible hacer de todo en un partido: lesiones, faltas, árbitro, duración de cada período o bien elegir el tipo de partido, es decir, o arcade y acción, al estilo de las recreativas, o bien simulación, como puede ser un partido normal de la liga.

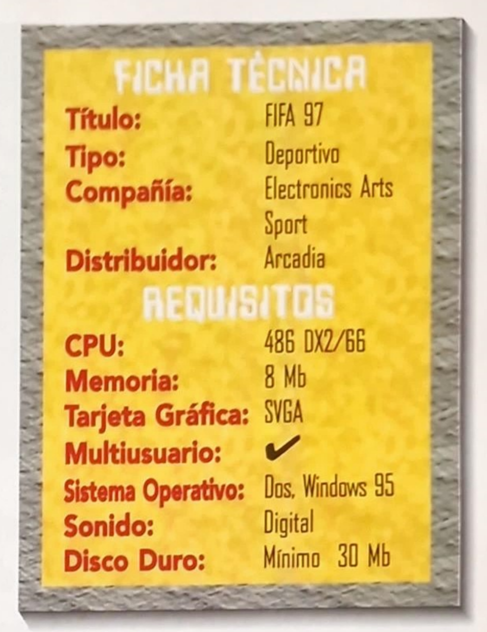
Otra de las novedades más importantes es que ya no te limitas a un equipo de once jugadores: el fútbol sala tiene su hueco importante en *FIFA 97*, respetando las reglas de esta modalidad; por lo demás, todo es idéntico al otro, aunque es mucho más rápido y divertido al ver jugadores de fútbol once participar en una sesión no acostumbrada para ellos y con muchos goles en medio.

PAISES PARTICIPANTES

ELECTRONIC ARTS SPORTS HA ELEGIDO UNA SERIE DE PAÍSES QUE, COMPITIENDO ENTRE ELLOS, O BIEN DENTRO DE SUS PROPIAS LIGAS, SON UN BUEN EJEMPLO DEL PANORAMA FUTBOLÍSTICO INTERNACIONAL. ESTOS SON: ESPAÑA, SUECIA, USA, BRASIL, INGLATERRA, FRANCIA, ALEMANIA, ITALIA, MALASIA, HOLANDA, ESCOCIA.
ESPAÑA ES UNO DE LOS PAÍSES CON UNA MAYOR POTENCIA DE JUEGO, TANTO OFENSIVO COMO DEFENSIVO. LO PUEDES COMPROBAR EN LOS CUADROS DE CARACTERÍSTICAS TANTO DE EQUIPOS, SELECCIONES O DE JUGADORES. POR FIN, YA NOS HAN RECONOCIDO LO BUENOS QUE PODEMOS LLEGAR A SER.







FICHA TÉCNICA

Título:	FIFA 97
Tipo:	Deportivo
Compañía:	Electronics Arts Sport
Distribuidor:	Arcadia

REQUISITOS

CPU:	486 DX2/66
Memoria:	8 Mb
Tarjeta Gráfica:	SVGA
Multiusuario:	✔
Sistema Operativo:	Dos, Windows 95
Sonido:	Digital
Disco Duro:	Mínimo 30 Mb

LAS TECNICAS DE REALIZACION

Pero *FIFA 97* es asombroso por lo fiel que es al desarrollo de un partido. Para ello se han creado nuevas técnicas de inteligencia artificial y de gráficos y movimientos. Inteligencia Artificial, porque ahora los jugadores cometen faltas e intentan disimularlo, se desesperan cuando le enseñan alguna tarjeta o pegan brincos cuando meten un gol en la portería contraria. En este aspecto, el resultado es sorprendente, pues, cada vez que ocurre una jugada, la cámara se acerca al jugador para mostrar su rostro o su reacción con el árbitro o los demás jugadores.



Hablando de gráficos, en *FIFA 97* se ha trabajado muchísimo para dar los mejores resultados. Utilizando una nueva técnica denominada *Motionblending* se ha conseguido capturar los movimientos de jugadores reales para luego su posterior conversión al ordenador de la manera más exacta posible. Según responsables de Electronic Arts, otras compañías han utilizado también técnicas de captura, pero luego han fracasado al realizar el juego con movimientos poco naturales, es decir, pasan cosas como que al golpear el balón la pierna está a un metro del mismo. Todo esto se ha evitado en *FIFA 97* y se ha gastado mucho dinero para conseguir lo mejor de lo mejor.

UN EQUIPO IDEAL

PARA DOTAR A *FIFA 97* DE UNA MAYOR PERSONALIDAD, LOS JUGADORES YA NO SE LIMITAN A PEGAR PATADAS AL BALÓN. AHORA, CUANDO COMETEN FALTAS PONEN CARA DE INOCENTES O DISCUTEN CON EL ÁRBITRO O LOS CONTRARIOS. EN CAMBIO, CUANDO RECIBEN UNA FALTA SE PONEN A CHILLAR O TODO QUEDA EN PURO TEATRO. *FIFA 97* GOZA DE UNA INTELIGENCIA ARTIFICIAL APLICADA A LOS JUGADORES QUE MARCARÁ UNA ÉPOCA.

Desde aquí solamente podemos dar fe de esta afirmación: *FIFA 97* es el mejor juego de fútbol. Todo: gráficos, sonido y una excelente traducción al castellano harán de *FIFA 97* tu mejor apuesta por el deporte rey.

Su nombre merece su nota.

ANGEL FCO. JIMENEZ



OTRAS ALTERNATIVAS

STRIKER 96

OK PC nº 51 Valoración: 68

Adecuado para empezar en el fútbol sin grandes pretensiones.

EURO 96

OK PC nº 49 Valoración: 91



Excelente juego de fútbol, pero sin el carisma de *FIFA 97*.

Nota: 97



PRIVATEER 2: THE DARKENING
SEGUNDAS PARTES ESPECTACULARES

Origin siempre se ha distinguido de las demás compañías por la calidad de sus juegos y por rozar siempre la frontera tecnológica. *The Darkening* o *Privateer II*, como tú prefieras, es una apasionante aventura espacial donde se tiene muy en cuenta el destino de los que optan por la justicia o en cambio prefieren la riqueza fácil de la piratería espacial.

The Darkening es la fantástica continuación de *Privateer*, un potente simulador que aprovechaba la tecnología de *Wing Commander* para convertirnos en unos expertos pilotos espaciales. Pero a diferencia de la saga protagonizada por Mark Hamill, en *Privateer*, además de "practicar nuestra puntería", era posible comerciar con todo tipo de productos por todos los sistemas estelares de la galaxia.

El argumento es muy parecido a un clásico de la programación: *Elite*, un juego muy popular desde los tiempos de los micros de 8 bits (Spectrúm, Commodore 64) hasta sus posteriores versiones para los compatibles. *Privateer* mejoraba muchas de las prestaciones de *Elite*. Era mucho mejor en estrategia, gráficos, etc.

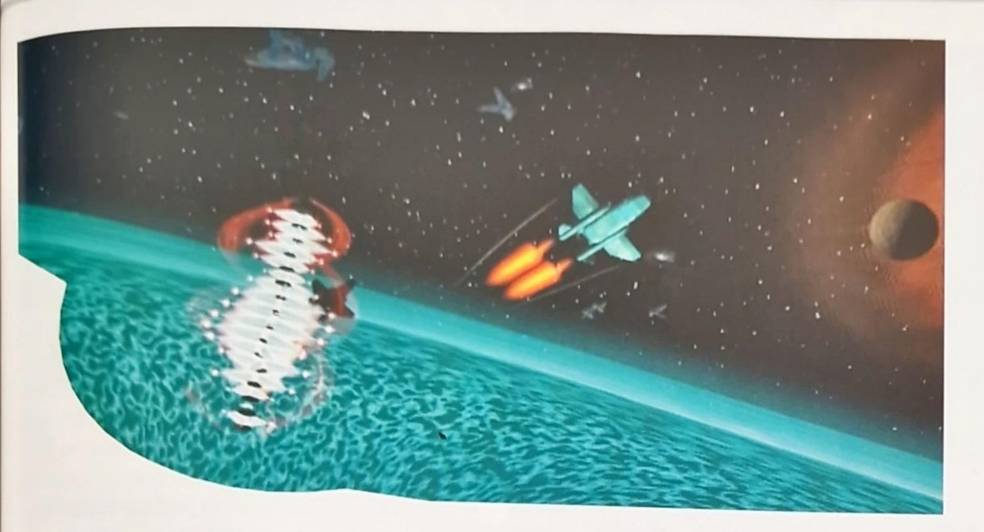
Ahora también le toca el turno de renovación a *Privateer*. El cambio sufrido por el juego ha sido brutal, pues aunque mantenga la misma esencia (comerciar productos, piratear naves...), ahora se presenta una historia interactiva, donde la presencia del vídeo y de actores famosos es constante. De momento, la introducción del juego dura cinco minutos, pero el número de escenas de este tipo es asombrosa.

Todo esto ha llevado consigo un coste de más de cinco millones de dólares para la producción del juego. Este ha sido menor que el de *Wing Commander IV*, pero aun así es una cifra muy superior al promedio que se suele gastar en el diseño de cualquier programa de ordenador. *The Darkening* ha sido rodado con la presencia de grandes astros del cine como pueden ser John Hurt (*Alien, Yo, Claudio, El hombre elefante*), Jurgen Prochnow (*La séptima profecía, Dune*) o Christopher Walken (*Annie Hall, Pulp Fiction, Panorama para matar*). Los estudios de grabación son los famosos Pine-

Un paisaje de un mundo dedicado plenamente a la agricultura.

ESTRELLAS DE HOLLYWOOD

COMO PASA CON LAS ÚLTIMAS PELÍCULAS QUE SE REALIZAN EN EE.UU., CUANDO SE HABLA DE PRODUCCIONES QUE CUESTAN MILES DE MILLONES ES NECESARIO CONTRATAR COMO PROTAGONISTAS A GENTE MUY CONOCIDA PARA ANIMAR LA TAQUILLA. EN CONTRAPARTIDA, ESTOS ACTORES COBRAN SALARIOS DE ESCÁNDALO. ALGO MUY PARECIDO OCURRE CON LOS JUEGOS, ESPECIALMENTE EN *THE DARKENING*, DONDE PODEMOS CONTEMPLAR EL EXCELENTE TRABAJO DE CHRISTOPHER WALKEN, UN ACTOR CON UNA PERSONALIDAD INIGUALABLE.





FICHA TÉCNICA

Título:	Privater 2: The Darkening
Tipo:	Simulador
Compañía:	Origin
Distribuidor:	Electronic Arts

REQUISITOS

CPU:	486 DX2/66
Memoria:	8 Mb
Tarjeta Gráfica:	VGA, SVGA
Soporte:	1 CD-ROM
Multiusuario:	✕
Sist. Operativo:	Windows 95, DOS
Sonido:	Digital
Disco Duro:	Mínimo 27 Mb

wood Studios, situados en Inglaterra y especialmente preparados para las películas de acción gracias al enorme tamaño de las naves donde se cobijan los diferentes "sets" de grabación. De hecho, mientras se rodaba *The Darkening*, al lado estaba Tom Cruise y su *Mision imposible*.

RIQUEZA DE ESCENARIOS

The Darkening es sorprendente por su riqueza visual. A diferencia de *Phantasmagoria* y otros títulos que utilizan FMV con fondos renderizados por ordenador, las nuevas técnicas de compresión de vídeo desarrolladas por Origin permiten que podamos ver largas escenas con calidad VHS, similar a la mayoría de la de los vídeos domésticos.

De nuevo volvemos al tema de los nuevos juegos que se centran demasiado en introducciones y FMV, y dejan de lado la jugabilidad; en *Darkening* esto es totalmente disculpable, pues el guión que presenta la "película" tiene especial importancia para cumplir las más de 150 misiones que se incluyen. Los programadores de Origin han dado una lección al realizar una parte cinematográfica, digna de ese nombre.

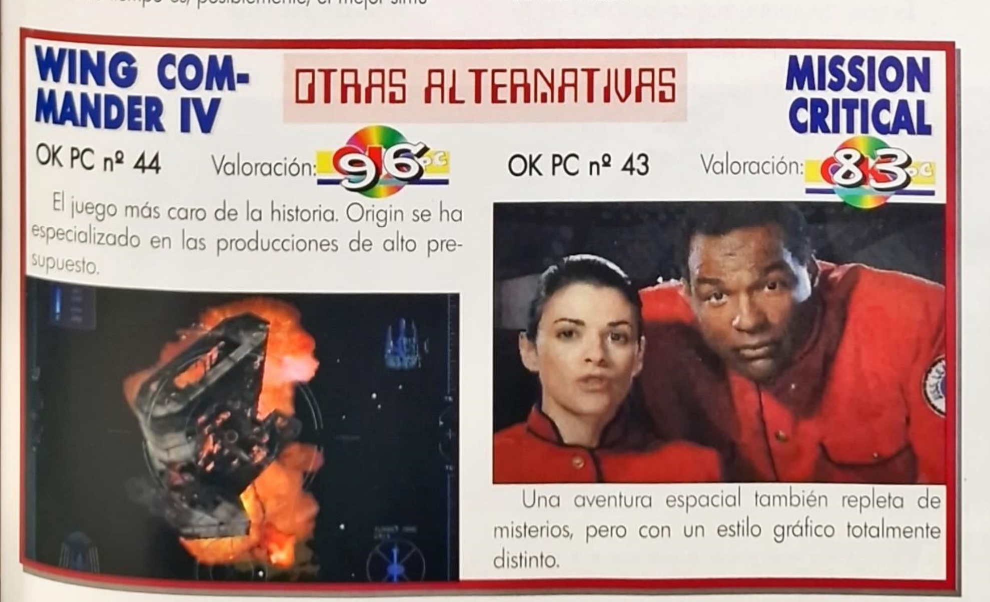
Al mismo tiempo es, posiblemente, el mejor simulador que hayamos visto. La simulación espacial de *Darkening* supera incluso a *Wing Commander IV* y a la saga de *X-Wing*. El diseño de las naves y su representación visual está muy conseguida. Movimientos suaves y un buen sonido complementan el conjunto, pero es, sin duda, el acertado interfaz de la cabina lo que más nos ha gustado de *Darkening*, pues se ha conseguido incorporar muchos elementos de tal forma que no molestan, son sencillos de entender y básicos para pilotar la nave.

Hablando de naves, podemos elegir entre cientos de ellas, siempre que nuestro capital lo permita y esto depende de cómo vayamos resolviendo la aventura, pues, como hemos dicho antes, tiene una especial importancia para acabarse el juego, no sólo se trata de ser el más rápido en disparar, también hay que saber con qué mercancía debemos comerciar (puedes tratar con drogas y armas, pero cuidado con la policía de algunos sistemas o acabarás en la cárcel) para conseguir el máximo beneficio y resolver algunos misterios que acechan al protagonista, pues ha sido víctima de varios atentados ya que hay misterios que no deben ser resueltos, según determinados intereses. Una historia típica dentro de la ciencia ficción.

No sólo el interfaz de las naves espaciales es excelente, también el sistema de navegación de la aventura es fácil de utilizar, gracias a un completo miniordenador que en la mano del protagonista nos indica la dirección de muchas localizaciones y personajes que tendremos que visitar. A lo largo de los planetas, existen unas consolas de información que son los lugares en los que podemos realizar las transacciones de mercancías, comprar o vender naves o conocer más sobre el planeta que hemos visitado. Poco a poco debemos visitar una larga serie de planetas para encomendar misiones que nos encarguen a través de la consola. Al tiempo conoceremos una interesante trama de intriga planetaria.

No hemos encontrado problemas de especial interés. Tal vez, sea la originalidad la que más escasea, aunque queda compensada con la enorme calidad que tiene la película que acompaña al juego. Sin duda, es una experiencia a tener muy en cuenta.

ANGEL FCO. JIMENEZ



OTRAS ALTERNATIVAS

WING COMMANDER IV

OK PC nº 44 Valoración: 96

El juego más caro de la historia. Origin se ha especializado en las producciones de alto presupuesto.

MISSION CRITICAL

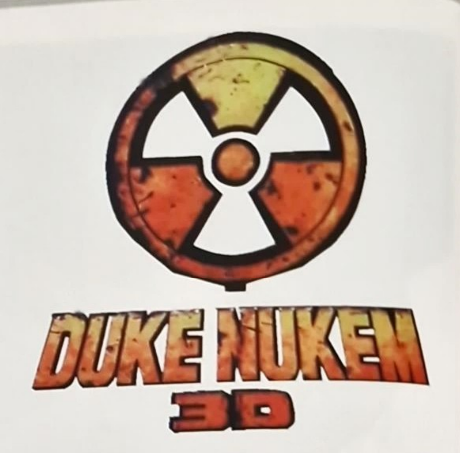
OK PC nº 43 Valoración: 83

Una aventura espacial también repleta de misterios, pero con un estilo gráfico totalmente distinto.

Nota: 94



Edición de Escenarios para



A ESTAS ALTURAS SEGURO QUE MUCHOS DE LOS LECTORES QUE SIGUEN EL CURSO HABRÁN DISEÑADO NIVELES FANTÁSTICOS, NIVELES QUE ESTÁN ESPERANDO SER SEMBRADOS DE ENEMIGOS, ARMAS ESPECIALES, BONUS, ETC. ESTE ARTÍCULO SE OCUPARÁ PRECISAMENTE DE TODO ESTO.



Colocación de sprites en modo 2D.

En el primer artículo se hizo una pequeña introducción a los sprites, utilizándolos para preparar enemigos. Los sprites también se usan para colocar armas, munición, interruptores, decoración, etc. En esa primera introducción utilizábamos el modo 3D para la colocación de los sprites. Esto está bien para ver los resultados rápidamente, pero cuando se está creando un nivel complejo es mucho mejor utilizar el modo 2D. El funcionamiento es igual en ambos modos: se apunta al lugar exacto donde se desea el sprite y se presiona la tecla 'S'. Desde el modo 2D los sprites aparecen como pequeños puntos con un palito que indica su orientación al comienzo del juego (si el sprite tiene un nombre asignado éste será también mostrado). Si se trata de un nuevo nivel o es el primer sprite que se coloca, éste mostrará una textura marrón. Para elegir la textura correcta se debe hacer lo mismo que con las paredes: en modo 3D se apunta al sprite y se presiona la tecla 'V'. La primera pantalla mostraría las texturas usadas por sprites hasta el momento, así que será necesario presionar de nuevo esta tecla. Sólo restaría seleccionar la textura deseada y el elemento estaría preparado.

El sprite se puede dejar en el suelo o moverlo hacia arriba o abajo con 'RePag' y 'AvPag'. Para colocarlo directamente sobre el suelo o en el techo se debe utilizar 'Ctrl+AvPag' o 'Ctrl+RePag', a la vez que se apunta al sprite.

LOS DISTINTOS TIPOS DE SPRITES

El tipo de sprite que se prepara se fija en el momento de la elección de la textura. Así pues, si la textura seleccionada es la perteneciente a un enemigo, se obtendrá un enemigo, si es de munición, se conseguirá un bonus de munición. Las armas, munición y bonus en general están situadas al principio de la librería de texturas. Las texturas de enemigos están al final. Siempre que se seleccione una textura de enemigo se debe escoger el primero de sus fotogramas, el que lleva el nombre del personaje. Esto permite que el personaje disponga de animación en el juego y pueda moverse libremente.

Habrá veces, sin embargo, que se deseará que los enemigos permanezcan en un sector determinado, sin salir de él o que nos reciban agachados, volando, cuerpo a tierra, etc. Para conseguirlo se ha de seleccionar el fotograma del personaje que tiene la pose deseada.



Copia de sprites.

MODIFICACION DE SPRITES

Se puede modificar el tamaño de un sprite apuntándole en modo 3D y utilizando las teclas '2', '8', '4' y '6' del teclado numérico. También se puede fijar el sombrado de un sprite en este mismo modo, utilizando las teclas '+' y '-' del teclado numérico mientras se apunta al sprite. En cualquier caso se debe mantener una cierta coherencia para todo siga pareciendo realista. Lo mejor es no tocar el sombrado de los personajes, dejando que sea el sombrado del sector en que se encuentran el que lo determine. Lo que si resulta útil es aumentar la



Las armas y bonus están al principio de la librería.

claridad de los bonus para que se puedan visualizar desde lejos.

Si se quieren crear varios sprites iguales no es necesario crear cada uno como se ha descrito anteriormente. Una vez colocado el primero se pueden hacer copias de éste. Para ello se le apunta en modo 3D y se presiona TAB. A partir de ese momento se obtendrá una copia cada vez que se presione 'S'.

Los sprites pueden ser desplazados por el nivel en modo 2D. Se punta el sprite a mover y, manteniendo pulsado el botón izquierdo del ratón, se desplaza a su nueva posición. Si se desea mover grupos de sprites habrá que marcar el grupo primero con la tecla MAYUSCULAS derecha.

El borrado de un sprite se puede llevar a cabo desde el modo 2D o 3D, apuntándole y presionando la tecla 'Supr'. Por último, si se desea invertir la textura de un sprite lo podemos hacer desde el modo 3D apuntándole y presionando la tecla 'F'.

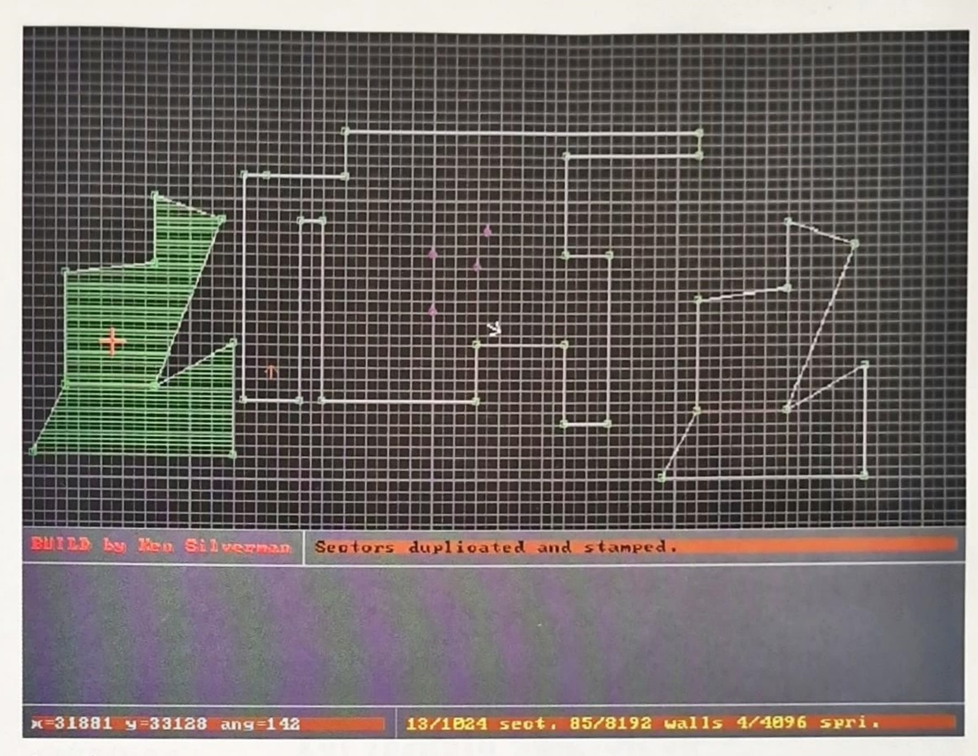
TRABAJO CON GRANDES SECTORES

Con todo lo aprendido hasta ahora se pueden diseñar niveles realmente complejos. Aún así, estos niveles son todavía fáciles de reproducir para otros escenarios. Sin embargo, en los siguientes artículos se explicarán conceptos muy avanzados (terremotos, teletransporte, ...) que implican muchas manipulaciones de elementos y mucho trabajo repetitivo cuando se tratan de reproducir en otros escenarios. Con vistas a poder reutilizar todos los elementos de otros niveles ya diseñados se presentan una serie de ayudas.

Para copia de sectores dentro de un mismo nivel se selecciona primero el grupo de estos que se desea copiar (con 'Alt' derecho en modo 2D). Se posiciona el ratón en el interior del grupo y se mantiene pulsado el botón izquierdo del ratón. Al presionar la tecla 'Insert' el grupo señalado será copiado y se podrá mover a la posición deseada. Se suelta el ratón para fijar la posición y se presiona 'Alt' derecho para deseleccionar los sectores.

Para copiar sectores de un nivel a otro se hace exactamente lo mismo, pero cuando ya hemos presionado 'Insert' cargamos el nivel donde queremos depositar la copia y continuamos el proceso como se ha descrito antes. Los sectores pueden estar "pisando" unos a otros, pero nunca pueden compartir paredes de doble cara.

LUIS GALLEGO



Copia de sectores.


Alteración del tamaño del sprite.



Se puede hacer que un enemigo permanezca esperando en una pose específica.

Edición de Escenarios para

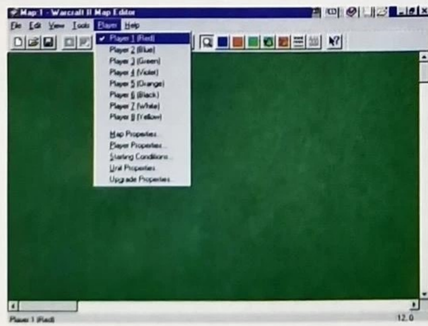


De nuevo nos disponemos a entrar en el mundo de Warcraft II. Es hora de plantar los cimientos de nuestra civilización.

Hasta ahora habíamos visto el tipo de escenario y su tamaño, además de una descripción de los distintos elementos que lo conformaban. Ahora se trata de traer vida a la Tierra. Ellos luego traerán la guerra.

En todo momento nos estamos refiriendo a los humanos, pero, si escoges la opción "orcos", el modo de funcionamiento del editor es el mismo y, aunque los nombres de las construcciones son distintos, su función es idéntica. Solamente es en los hechizos donde se nota el cambio, pero están compensados de igual forma los hechizos humanos y orcos. Sólo cambia la estrategia para lanzarlos.

Una vez que hayas decidido el número de jugadores, diseña un escenario muy sencillo. Los decorados los explicaremos más profusamente en otros capítulos de esta serie. Ahora se trata de jugar solamente y, en algunos casos, en un escenario poco atractivo, pero con los suficientes recursos para aguantar una larga batalla; estos son, sin duda, los más divertidos.



El menú Player es el que gestiona las características de los jugadores del escenario, sean humanos o manejados por el ordenador.

A CADA UNO, LO SUYO

Antes de elegir los jugadores, debes tomar la decisión de adoptar los parámetros definidos por el juego y pasar del menú Player, excepto para delimitar las construcciones y personajes del color, o bien modificarlos.

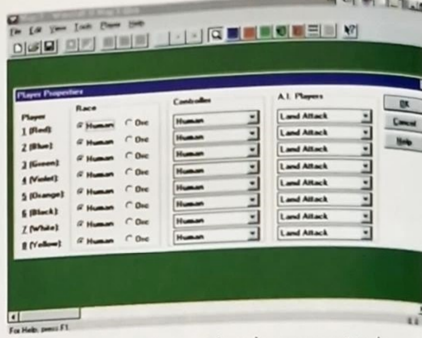
En el menú Player encontrarás:

* **Player** (1 a 8): Al jugador que esté seleccionado, el editor le adjudicará la construcción o personaje.

* **Map Properties**: Como ocurría al crear un escenario nuevo en el menú File, aquí puedes cambiar las características del escenario.

* **Starting Conditions**: Cada color tiene unas riquezas determinadas en oil, gold y lumber, antes de obtenerlas del escenario. Es muy importante que estas riquezas se correspondan con las características del escenario. Es decir, si es un escenario sin mar, necesitas de 10.000 unidades de oil para que puedas mejorar los Town Hall hasta el nivel de Fortaleza, ya que careces de plataformas de extracción en el océano. Al igual que es necesario una mínima cantidad de oro y madera para las primeras construcciones. Esto se intensifica si empiezas como en el *Warcraft* normal, con sólo un *peasant*.

En este apartado cuentas con la opción *Duplicate*, que rápidamente asigna la misma cantidad a todos los jugadores, o puedes optar por modificar los recursos de cada color, si quieres que el ordenador sea muy poderoso o, al revés, seas tú el que obtenga la mayor ventaja inicial posible.



En Player Properties se elige la raza, quién la maneja y el tipo de Inteligencia Artificial de cada color participante en el escenario.

* **Unit Properties**: En esta sección, puedes modificar las características de cada unidad. Es posible cambiar el coste de producción de un soldado, mago, etc.; además de incrementar o bajar puntos de armadura, ataque, vida, etc. Pulsa sobre *Use Default Data* para desactivar las características ya definidas si deseas editarlas.

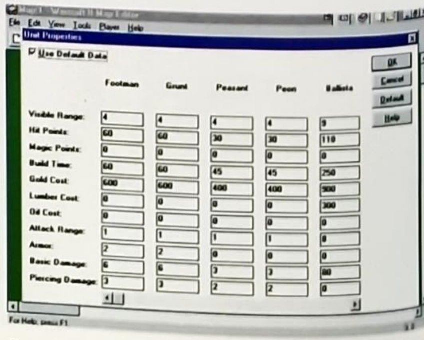
* **Upgrade Properties**: Como en la anterior, aquí puedes variar los valores iniciales, pero esta vez se trata del precio de las construcciones, soldados, mejoras y hechizos. Recuerda pulsar sobre *Use Default Data* para que puedas editar las tuyas propias.

Cuando crees los escenarios, debes probar cambiar estas características para conseguir una mayor variedad y riqueza en el juego. Poco a poco, la experiencia te irá dando buenas ideas. De momento, vamos a construir la primera ciudad para entrar en contacto con las posibilidades de *Warcraft II*.

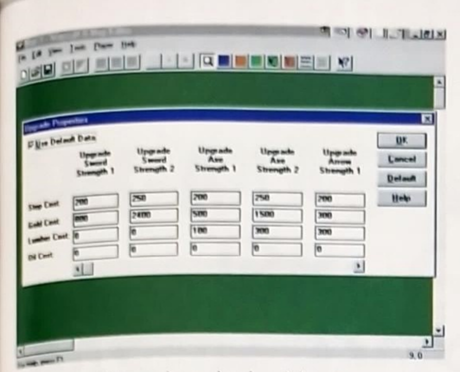
MI REINO POR UNA MINA

En principio crea un escenario vacío tipo Forest. El tamaño es de tu elección y la decoración la dejamos para otro momento. Ve a Player y asegúrate que esté marcado el jugador nº 1 de color rojo.

En el menú de Tools, pulsa sobre *Human Start Location* y posteriormente en el mapa en el lugar



En este menú editamos las características de cada personaje: fuerza, vida, armadura, etc.



Aquí es posible cambiar el valor del coste en oro y madera de las construcciones, mejoras militares y creación de nuevos hechizos mágicos.

donde tú quieras (centro, esquinas, etc.). Aparecerá una cruz roja, indicándote el punto de comienzo de tu tribu.

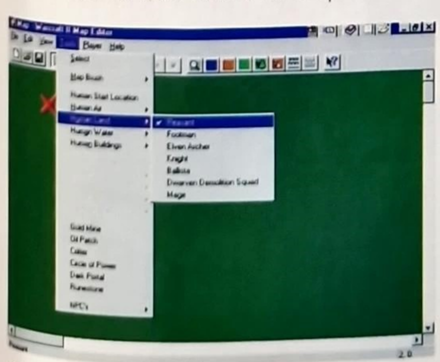
De nuevo en Tools, ve a *Human Land* y pulsa sobre Peasant. Pulsa sobre el mapa y ya tendrás tu primer trabajador en tierra, cuanto más veces hagas clik, más *peasants* aparecerán.

Ahora, sobre Tools, elige *Gold Mines* y colócala cerca de tu base de *peasant*. Ahora modifica el valor de la mina. Por defecto, es de 15.000 unidades de oro, suficiente para los escenarios pequeños, aunque deberías aumentar su valor. De momento, pulsa sobre el icono en forma de lupa y sobre el dibujo de la mina con el botón derecho del ratón. Aparecerá una barra desde 15.000 hasta 637.500, elige la cantidad que tú quieras.

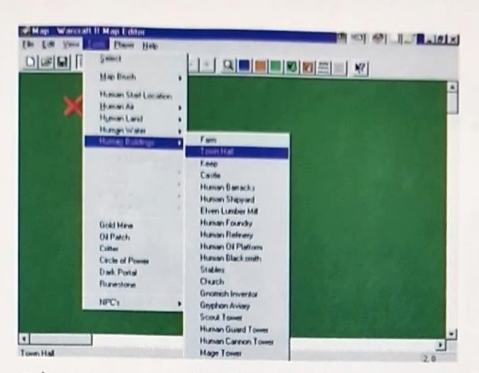
Ya tienes el oro, te falta otra de las materias primas más importantes del juego: la madera. Para que no se crucen los *peasants* coloca un bosque al lado opuesto a la mina. Para ello, selecciona el icono con forma de abeto y pulsa sobre el escenario repetidamente para formar tu bosque hasta el tamaño que desees.

GUERRA Y PAZ

Con recursos naturales y un *peasant* es posible construir los cimientos de tu reino. Recuerda que en los recursos iniciales deben ser suficientes para construir el *Town Hall*. O tal vez prefieras tenerlo ya en el escenario. En este caso, en el menú Tools, en Human Builds encontrarás el Town Hall. Colócalo cerca de la mina, hasta que el cuadrado de cimientos pase del color rojo al verde para poder construirlo.



Submenú para colocar los *peasants*.



Submenú para instalar el Town Hall.

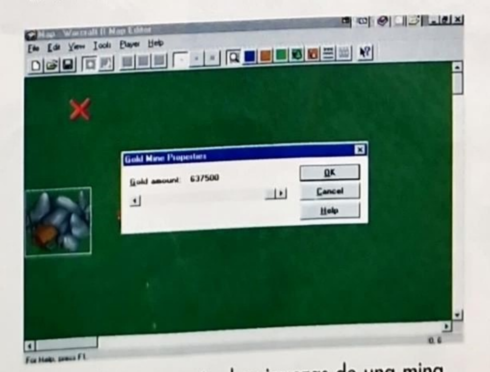
Como te hemos dicho antes, ya es cuestión tuya decidir si quieres construir más edificios en tu escenario. Te recomendamos que empieces además del Town Hall, con el aserradero (Lumber Hill) , varias granjas (Farm) y un cuartel (Barracks). Así te será más fácil prosperar y defender tu ciudad.

ENEMIGOS

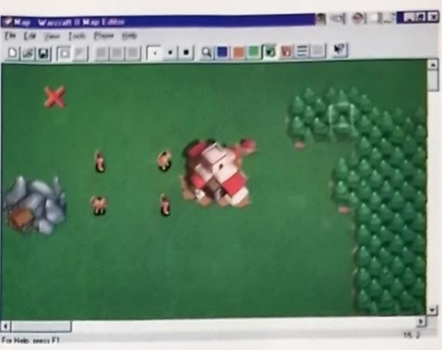
Pero ya es hora de crear un enemigo controlado por la máquina o por otro humano, si quieres jugar en red. Debes decidir si quieres un rival débil dependiendo de tu pericia luchando con *Warcraft* o más bien superpoderoso y que te arrase en un instante. Un truco para controlar la velocidad de ataque del ordenador es colocar la mina de oro lejos de su Town Hall, para retrasar el mayor tiempo posible su ataque, pues, en caso contrario, la máquina tomará la iniciativa rápidamente.

Para crear el segundo jugador, ve a Player, pulsa sobre jugador nº 2, asegúrate de que a partir de ahora el selector de Player esté en el nº 2. De todas formas, lo puedes ver fácilmente, porque tu color es el rojo y los gráficos de personajes y construcciones deben ser de color azul.

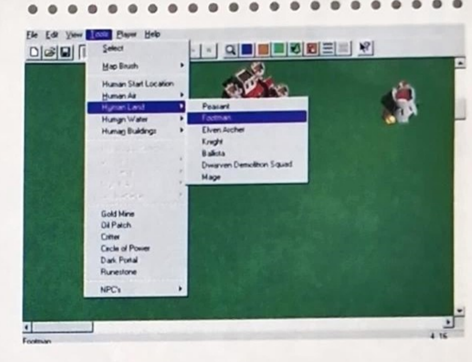
En Player Properties, elige la raza, te sugerimos orco, y el controlador, que debe ser el ordenador, o humano si es para jugar en red. Activa la inteligencia artificial en forma de ataque terrestre.



Preparados para variar las riquezas de una mina.



Con estos elementos ya es posible que funcione nuestra ciudad.

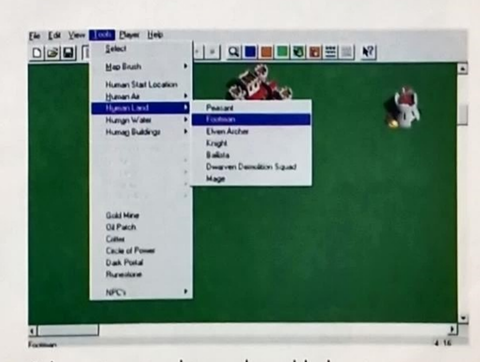


Es conveniente proteger nuestra barraca con torres.

Ahora repite el proceso que has hecho antes para tu enemigo. Procura que tenga tantos edificios y unidades como tú, así se convertirá en un desafío. Activa la inteligencia artificial de todas sus unidades seleccionándolas con la lupa y pulsando el botón derecho del ratón. La madera y el oro deben ser abundantes.

Cuando acabes, graba tu escenario en el menú File, opción Save, o bien mediante el icono en forma de disco. Luego, carga el escenario como haces habitualmente en el *Warcraft II* y a disfrutar.

Hasta aquí hemos aprendido a realizar un pequeño escenario. En los próximos capítulos veremos completas todas las opciones del editor. Más adelante, construiremos grandes escenarios para que disfrutemos todos con el CD-ROM de *OK PC*.



Submenú para colocar a los soldados.

Concurso

WarCraft II: Tides of Darkness

Durante el tiempo que duró el anterior concurso de *Warcraft II* recibimos cientos de escenarios que poco a poco incluiremos en nuestro CD-ROM. Muchas gracias por vuestra colaboración. Esperamos que los demás lectores disfruten de vuestros trabajos.

Algunos de los escenarios recibidos no funcionaban adecuadamente y tuvimos que rechazarlos, así que decidimos incluir el curso de creación de escenarios de *Warcraft II* para que tengáis las ideas más claras al respecto.

Para animaros, programamos otra vez el concurso *Warcraft II* para que nos enviéis más y más escenarios de este fantástico juego. Además, el premio no puede ser más jugoso, se trata de:

Una tarjeta de sonido *Maxi Sound 64 PnP*

Este fantástico complemento multimedia tiene las siguientes características:

* Sonido cuadrofónico. Además permite efectos 3D.
* Ecualizador de 4 bandas.
* 64 voces polifónicas.
* 425 sonidos de instrumentos.
* 128 sonidos General Midi.
* Tecnología Plug & Play.
* 4 Mb de memoria.
* Compatible con Sound Blaster, MPU 401, General Midi, General Standard, Windows 3.x y Windows 95

Además de un completo software para que puedas aprovechar todas las características de la tarjeta.

Ya sabes, mándanos tus escenarios a la siguiente dirección:
OK PC
Concurso Warcraft II
Pl. República del Ecuador, 2, 1º
28016 MADRID



Ubi Soft ENTERTAINMENT

MS-DOS ◆ WINDOWS 3.1 ◆ WINDOWS NT ◆ WINDOWS 95 ◆ MS-DOS ◆ WINDOWS 3.1 ◆ WINDOWS NT ◆ WINDOWS 95 ◆ MS-DOS ◆ WINDOWS 3

CD shareware magazine

REVISTA MENSUAL
NUMERO 2

595 pesetas

WINDOWS
Formula Graphics 5.7
diseñar aplicaciones multimedia ya no es cuestión de cientos de miles

GESTION EMPRESARIAL DOS
Omega
la contabilidad personal shareware más profesional



MANEJO DE ARCHIVOS EN WINDOWS 95
Peeper 32 Bits
todos los detalles de un archivo a simple vista

UTILIDADES DE SISTEMA EN WINDOWS NT
CoPilot
le asistirá hacia el trayecto más corto y seguro



...y además:

Forwader, EditTrack, Apollo 13, Opendoors, Maxi, Penpal, Dynamic Main, Net Term, Font ABC, Tarot Egyptyan, Watch Dog, Shareman, Prima Soft Lables Printer, MIDI Night Express

. MAS DE 1.500 PROGRAMAS DE MAXIMA ACTUALIDAD: JUEGOS / GRAFICOS / COMUNICACIONES / SONIDO / INTERNET / FUENTES /



THE NEED FOR SPEED (Special Edition)

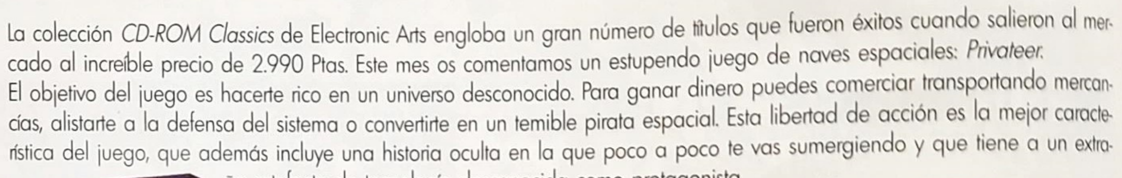
Visto el éxito de juegos como *Screamer* o el original *Need for Speed*, Electronic Arts lanza de nuevo al mercado su mejor juego de carreras, pero con nuevos coches y circuitos. Las mejoras también afectan al modo de juego, ya que ahora es posible jugar en red con ocho personas o mediante conexión por módem.



Se han mantenido los gráficos de la primera parte en lo que respecta a los coches; a diferencia de los nuevos circuitos que son muy reales y con algunas pantallas muy bonitas, sobre todo en las carreras que discurren por el campo o cerca del mar. Un producto para tener contentos a los amantes de la velocidad.

TIPO: Carreras/Arcade
COMPAÑÍA: Electronic Arts
DISTRIBUIDOR: Electronic Arts
NOTA: 85 PC

PRIVATEER



La colección *CD-ROM Classics* de Electronic Arts engloba un gran número de títulos que fueron éxitos cuando salieron al mercado al increíble precio de 2.990 Ptas. Este mes os comentamos un estupendo juego de naves espaciales: *Privateer*.

El objetivo del juego es hacerte rico en un universo desconocido. Para ganar dinero puedes comerciar transportando mercancías, alistarte a la defensa del sistema o convertirte en un temible pirata espacial. Esta libertad de acción es la mejor característica del juego, que además incluye una historia oculta en la que poco a poco te vas sumergiendo y que tiene a un extraño artefacto de tecnología desconocida como protagonista.

Una vez que cumplamos nuestras misiones, o actos de piratería, podremos regresar a la base para reparar y actualizar tu nave con nuevas armas, mejores escudos, motores avanzados y un sinfín de extras. Cuando tu nave se te quede pequeña, puedes comprar nuevos almacenes auxiliares o una nave de transporte más grande. En el caso de que prefieras dedicarte a la guerra, puedes comprar avanzadas naves militares y armarlas con cañones láser, misiles buscadores, generadores de escudo, robots reparadores, etc.

TIPO: Simulador
COMPAÑÍA: Origin
DISTRIBUIDOR: Electronic Arts
NOTA: 80 PC



THE ULTIMATE VIDEO JUKEBOX

Cómo añoramos la época de los 80 cuando grupos como New Order, Blondie o Ultravox dominaban las listas con canciones inteligentes y sin el bombardeo de versiones que hay ahora. Si al parecer la música de los 90 va a pasar a la historia como falta de imaginación y repleta de recopilaciones (a excepción de algunas cosas que se están haciendo en música electrónica y "new age"), los 80 son una lección de canciones que han pasado a la memoria colectiva de la gente que ama la música.

Por eso es de agradecer que aparezca en el mercado multimedia un producto como *The Ultimate Video Jukebox*, ya que en sus primeras dos partes aparecen principalmente temas de esa época. La relación de grupos es la siguiente: Blondie, Joy Division, Eurythmics, Ultravox, Tears for Fears, Lisa Stanfield, Spandau Ballet, The Christians, Godley & Creme, Sidnead O'Connor, Mica Paris, R. Kelly, Third World, New Order, Cathy Dennis, M People, Womack & Womack, Barry White, Billy Ocean y Cameo.

La principal particularidad de esta aplicación multimedia es que no necesita ninguna tarjeta MPEG para poder ver los videos a pantalla completa bajo Windows 95. Lo único es que necesitas como mínimo un Pentium a 75 Mhz con 8 Megas y un 486 con 8 Megas, si disponemos de una tarjeta MPEG, pero aun así la resolución y velocidad en pantalla de los vídeos es muy buena.

El conjunto se complementa con un juego tipo *Trivial* con preguntas sobre los grupos que aparecen, tales como el nombre de los miembros, canciones asociadas con ellos o sobre su vida privada.



TIPO: Aplicación Multimedia
COMPAÑÍA: Omnimedia
DISTRIBUIDOR: Arcadia
NOTA:





OUTPOST

Outpost fue el primer juego de estrategia que de una manera vistosa, gráficamente hablando, se ocupaba de la gestión y construcción de una colonia espacial en el lejano futuro de la humanidad.
Ahora podemos disfrutar de su reedición a bajo precio gracias a la nueva política que Coktel está desarrollando en España. Si no conoces *Outpost*, te podemos confirmar que es un juego donde se tienen muy en cuenta los conocimientos científicos para intentar imaginarnos cómo será la vida en el espacio. Su nivel de dificultad es bastante alto, pero las satisfaccciones que produce son todavía más elevadas.

TIPO: Estrategia
COMPAÑÍA: Sierra
DISTRIBUIDOR: Coktel
NOTA: 80 PC

CATZ

TIPO: Utilidad de escritorio
COMPAÑÍA: Mindscape
DISTRIBUIDOR: Proein, S.A.
NOTA: 85 PC



Los amantes de los gatos, que somos muchos, estamos de enhorabuena con el primer simulador gatuno virtual. Se trata de un simpático salvapantallas para Windows que es mucho más que un mero salvapantallas, pues al igual que su antecedente *Dogz*, se trata de que mientras estemos trabajando o jugando con el ordenador tengamos tiempo de cuidar a un gatito que será nuestra mascota virtual.
Catz es un programa que desborda simpatía por los cuatro costados. Tanto los gráficos como los sonidos son muy agradables y el movimiento del gatito es idéntico a la forma de comportarse de los gatos que tenemos en casa. Puede constituir un entretenimiento ideal mientras estamos trabajando con nuestro aburrido procesador de textos.

EL DESAFIO DEL UNIVERSO

Descubrir el universo es un tarea fascinante. De la mano de este maravilloso CD-ROM, accederemos a las últimas teorías sobre la creación y formación del cosmos. En esta aplicación encontraremos un buen número de entrevistas con científicos, la mayoría galardonados con el Premio Nobel, que nos explicarán lo último de lo último en cosmología.
El excepcional guía de este CD ROM es Manuel Toharia, conocido divulgador científico que nos irá presentando cada una de las personalidades que comparten cartel. No sólo encontraremos amplias entrevistas, sino diagramas y dibujos para ayudarnos a comprender unos conceptos todavía en pañales, como los agujeros de gusano o la materia oscura.

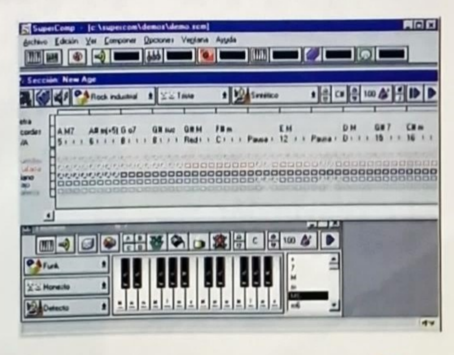


TIPO: Educativo
COMPAÑÍA: Anaya
DISTRIBUIDOR: CGA y Erbe
NOTA: 88 PC

SUPER COMPOSITOR

TIPO: Creación Musical
COMPAÑÍA: Anaya
DISTRIBUIDOR: CGA y ERBE
NOTA: 87 PC

Hacer música es algo que a todos nos gusta, pero la falta de medios y tiempo ha impedido a mucha gente acercarse a este siempre fascinante mundo, sobre todo por lo aburrido que es aprender solfeo.
Los secuenciadores y otros adelantos de la tecnología solucionaron este problema y muchos DJ's y aficionados a la electrónica han elaborado obras maestras, sobre todo en el mundo de la música de baile, sin saber nada de música ni solfeo. Ahora, con este nuevo "secuenciador" de Ananada de música ni solfeo. Ahora, con este nuevo "secuenciador" de Anaya es todavía más sencillo componer nuestras propias canciones, sustituyendo complicados términos técnicos por nombres de sensaciones para definir los estilos de música. Además, se complementa con una excelente ayuda y tiene soporte MIDI para comunicarse con otros instrumentos.



EL PROFESOR DE WINDOWS



Queramos o no queramos, Windows 95 domina el mercado de los sistemas operativos. Pero el controvertido producto de Microsoft destaca ante todo por su fácil manejo y un interfaz que se ha hecho famoso en el mundo entero.
De todas formas, siempre es conveniente tener alguien que acuda en nuestra ayuda en caso de problemas, así que es de agradecer la publicación de este CD-ROM con un completo cursillo sobre Windows 95. Temas como el escritorio, Plug & Play o una óptima configuración son explicados minuciosamente y de una forma muy amena, con textos y diálogos en un correcto castellano.

TIPO: Educativo
COMPAÑÍA: Anaya
DISTRIBUIDOR: CGA y Erbe
NOTA: 80 PC

U.S.N.F. FIGHTER 97

TIPO: Simulador
COMPAÑÍA: Electronic Arts
DISTRIBUIDOR: Electronic Arts
NOTA: 90 PC

Siguiendo con la política de colaboración con la prestigiosa compañía Jane's (probablemente son los que más saben de tecnología militar en el mundo entero), esta vez Electronic Arts nos propone una revisión a su *U.S.N.F.*, actualizado al año 97 y preparado con las misiones más difíciles y arriesgadas que un simulador se haya atrevido a prepararnos.
La calidad técnica de *U.S.N.F 97* es la habitual de Electronic Arts, con secuencias de vídeo, un completo interfaz para adaptar las misiones a nuestro gusto y la presentación de los aviones más potentes y rápidos que tiene la flota americana actualmente en funcionamiento. Muy recomendado para los amantes de los buenos simuladores.



MUSICMAKER



MusicMaker es un curioso programa musical que viene acompañado de un artilugio que simula un teclado de una octava y que se conecta directamente sobre el teclado del ordenador. Ahora prepárate para practicar una serie de melodías muy conocidas.
Muy adecuado para los estudiantes de solfeo que, al mismo tiempo, sean amantes de clásicos de la música pop, pues puedes encontrar desde el *Let it Be* de Beatles hasta el *Killer* de Seal. El software, que se instala bajo Wndows, simula las partituras de la canción y los distintos instrumentos que participan en la melodía simulando un concierto en directo y donde tendremos que poner a prueba nuestras dotes de músicos.

TIPO: Aplicación Musical
COMPAÑÍA: Steinberg
DISTRIBUIDOR: Arcadia
NOTA: 86 PC

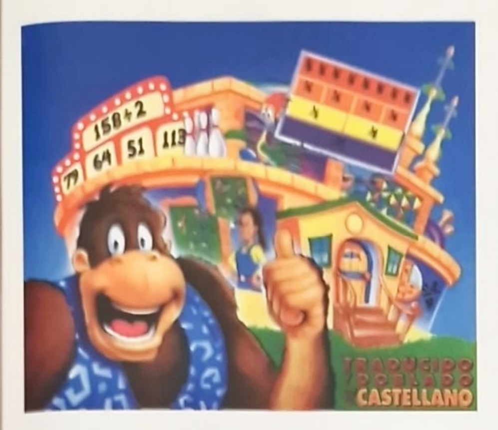
D-DAY (America Invaders)

TIPO: Estrategia
COMPAÑÍA: Avalon Hill
DISTRIBUIDOR: System 4
NOTA: 80 PC

Dentro de los juegos de estrategia conocidos como wargames, los más prestigiosos pertenecen a la casa Avalon Hill, un nombre mítico dentro de los wargames de mesa, que poco a poco se está abriendo un hueco muy importante dentro de los juegos de ordenador.



Sus productos destacan ante todo por la similitud histórica y paulatinamente están mejorando en el aspecto visual, aunque todavía les queda bastante por avanzar en este sentido. No obstante, son los mejores en lo que se refiere a estrategia pura y dura. Este es el caso de *D-Day*, un juego dedicado íntegramente a la batalla de Normandía, en la que se decidió el futuro de Europa. Un interfaz muy claro y un número de opciones nada envidiable son las mayores apuestas de este *D-Day*.



APRENDE CON MATHS WORKSHOP

Nos encontramos con uno de los mejores programas educativos que se han hecho para el aprendizaje de las matemáticas. Ya sabéis que es una de las asignaturas más duras y con la que todos hemos sufrido en la escuela. Ahora, con los ordenadores, es una de las materias más proclives para su enseñanza en aplicaciones multimedia, gracias a la posibilidad de incorporar gráficos y música de una forma amena y sencilla.
Este es el caso de esta aplicación. A través de unos simpáticos personajes que hacen las veces de profesores y ayudados por un buen número de juegos, los chicos conocerán los conceptos básicos de las matemáticas y de orientación en el espacio. No es muy exigente en cuanto a requerimientos técnicos y la verdad es que un regalo a tener muy en cuenta.

TIPO:
Educativo
COMPAÑÍA:
Broderblind
DISTRIBUIDOR:
Electroics Arts
NOTA: 90 PC

N.A.T.O. FIGHTER

TIPO:
Simulador/Disco de Datos
COMPAÑÍA:
Electronic Arts
DISTRIBUIDOR:
Electronic Arts
NOTA: 85 PC

A.T.F. es un genial simulador de vuelo de Electonic Arts que, por fin, tiene su merecido disco de datos. Se trata de *Nato Fighters* y, como su nombre indica, en él encontraremos los cazas que se hayan repartidos por todos los países dependientes de la OTAN, como es el caso de España.
Nuevas misiones y aviones para dar aun más vida a un juego que por sí solo ya era lo suficientemente espectacular. Por supuesto que se ha mantenido idéntico el desarrollo del juego, limitándose a estos nuevos escenarios pero te aseguro que pasarás horas y horas entretenido con *Nato Fighters*.



LA PIEDRA DE WAKAN



Dicen de los productos multimedia que quitan el hábito de lectura tan necesario para los más pequeños. Con la serie *Playtoons*, especialmente diseñada para los niños, pues tiene un interfaz muy claro y cómodo, se intenta incentivar las dotes de creación de historias. Esta vez se trata de una historia ambientada en la America india, cuando todavía eran libres las tribus. La magia, el respeto a la Naturaleza y la aventura se mezclan en la vida de Oso Azul, un joven indio con la misión de encontrar la Montaña-que-Fuma y que al final se tropezará con la mágica piedra de Wakan.
Un mundo de fantasía es el mejor para despertar la imaginación. Además, los resultados se multiplican si escogemos un tema con un ambiente ecológico, donde se premie la tolerancia y el respeto por los demás. Realmente el programa cumple su objetivo de enseñar a crear una historia y disfrutarla.
El interfaz señala las distintas opciones que podemos utilizar con los personajes. Puedes mirar las distintas escenas en orden cronológico con un contador de páginas o mover y colocar los personajes donde sean más conveniente. En todo momento, se cuenta con la ayuda de un pequeño robot para solucionar todo tipo de dudas para crear una maravillosa historia.

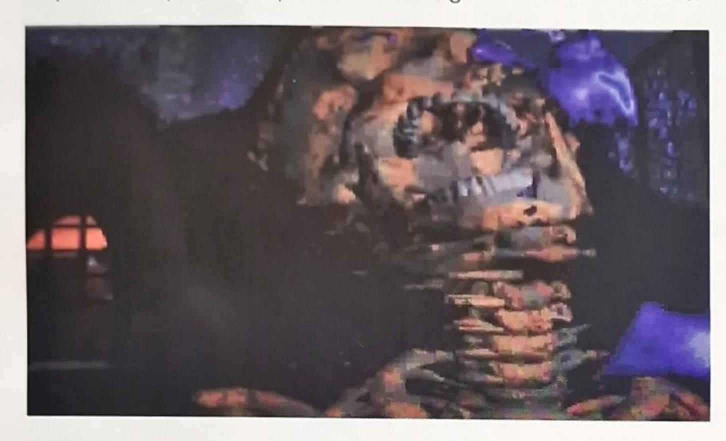
"Oso-Azul, tienes que encontrar la Montaña-que-Fuma. ¡Partirás al amanecer con Nutria-Bromista!"



TIPO:
Educativo
COMPAÑÍA:
Coktel
DISTRIBUIDOR:
Coktel Educatve
NOTA: 88 PC

STONEKEEP

Realizando este truco, conseguirás que tu marcador de vida no baje de 1, a pesar de que recibas una gran cantidad de daño.



Coge un craneo. Cuando lo tengas como cursor del ratón, presiona el shift izquierdo y a continuación F9. El truco solamente afecta al protagonista, por lo que aquellos que te acompañen recibirán daño normalmente.

EARTHSIEGE 2

Para activar los trucos deberás ejecutar el juego de la siguiente manera: D:\SIERRA\ES2\Es.exe -SPRUNKNOWN. Ahora podrás usar estas combinaciones de teclas.



- Alt + < ó >: Para escuchar los avisos de peligro.
- Alt + flecha arriba o abajo del cursor: Hace avanzar o retroceder 12 m. a tu Herc en la dirección elegida.
- Alt + flecha izquierda o derecha del cursor: Hace avanzar o retroceder 12 m. a tu Herc a la vez que tuerze la cabina.
- Ctrl + N: Te permite ver la batalla desde la perspectiva de tus enemigos e incluso de los edificios.
- Alt + Ctrl + N: Para destruir al enemigo o edificio más cercano.
- Alt + Ctrl + S: Hace que aparezcan varias texturas de Hercs.
- Alt + S: Los Hercs dejan de actuar inteligentemente, haciendo más sencillo el juego.

WITCHAVEN II

Estos son los códigos para conseguir las más sorprendentes facilidades en el juego. Simplemente teclealas durante la acción:

- WEAPONS: te proporciona todas las armas.
- SPELLS: te proporciona todos los hechizos.
- POTIONS: te proporciona todas las pociones.
- MARKETING: activa el modo dios y aumenta tus puntos de experiencia.
- HEROTIME: te da fuerza y velocidad increíbles.
- INVIS: te hace invisible.
- SCARE: activa el hechizo scare.
- FIREBALL: activa el hechizo fireball.
- FREEZE: activa el hechizo freeze.
- MAGICARROW: activa el hechizo magic arrow.
- NUKE: activa el hechizo nuke.
- NIGHTVISION: activa el hechizo night vision.
- OPENDOOR: activa el hechizo open door.
- FLY: activa el hechizo fly.
- NOBREAK: hace las armas indestructibles.
- RAFAEL: cambia el dibujo de las paredes.
- HEALTH: aumenta tu salud al máximo.
- STRENGTH: aumenta tu fuerza.
- CUREPOISON: te cura cuando estás envenenado.
- RESISTFIRE: te hace resistente al fuego y la lava.
- KEYS: te proporciona todas las llaves.
- PENTAGRAM: te proporciona el pentagrama, con lo que puedes pasar de nivel.
- ARMOR: aumenta tu armadura.
- SHIELD: te proporciona un escudo.
- SHIELD2: te proporciona un escudo mágico.
- SHOWOBJECTS: muestra los objetos en el mapa.
- SHOWMAP: muestra el mapa al completo.
- ENCHANT: hace mágicas tus armas.
- KILLALL: mata todos los enemigos del nivel.
- LEVELXX: te permite viajar al nivel que quieras entre el 1 y el 15. Las XX hay que sustituirlas por el número que quieras.
- RUBEN: el monstruo calavera explota.
- LIST: muestra tu posición en coordenadas.
- KILLME: Para acabar con tu triste existencia.



RAYMAN

Introduce los siguientes códigos durante el juego y conseguirás las jugosas ventajas:



- RAYLIVES: este código te proporciona 99 vidas.
- RAYPOINT: aumenta la energía de Rayman hasta cinco puntos.
- POWER: te proporciona todas las habilidades de Rayman simultáneamente.
- GOLDFIST: aumenta el poder de tu puño.



WARCRAFT 2

Nuevos códigos para el juego de estrategia más vendido de la historia del software:

- UNITE THE CLANS: Alía todos los clanes que hay en el escenario, lo que significa la victoria del mismo.
- EVERY LITTLE THING SHE DOES: Aumenta las capacidades mágicas de tus personajes.
- DECK ME OUT: Aumenta las capacidades de combate de tus personajes.
- NEVER A WINNER: Hace practicamente imposible la victoria.



RIPPER

Estos son los códigos para cada secuencia del juego:

- Catherine's Well ICE ARCADE
- Falconetti's Shooting Gallery ARCADE
- Catherine's Brain ICE CAFFEINE
- Web Runner's Archive Sliding Puzzle ZZTOP
- Falconetti's Secret Well Puzzle HEADACHE

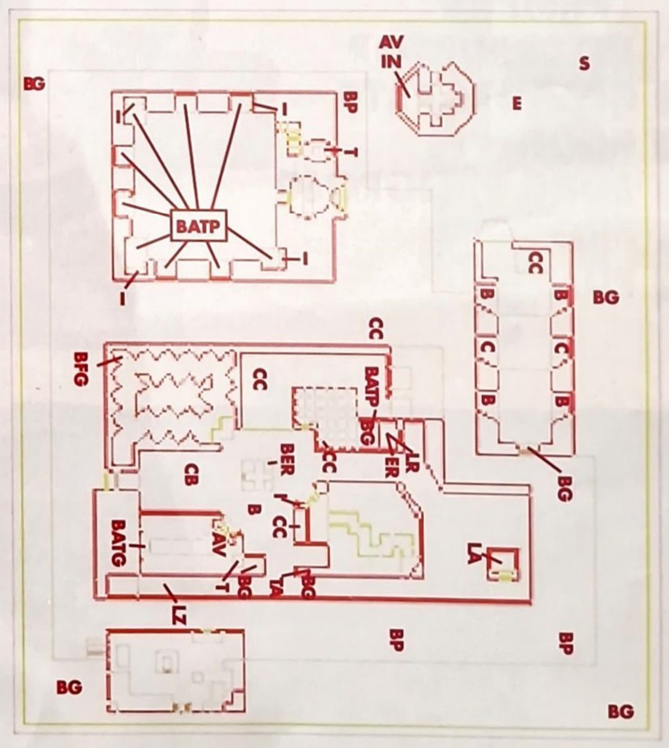


- Pegasus Well Chess Game ASPIRIN
- Orestes Well ICE ARCADE
- Odysseus Well ICE ARCADE
- Falconetti Book Puzzle SPONGE
- Anti-viral Well Puzzle PRETZEL

MAPA DOOM 2 (NIVEL 12)

N
O E
S

Este nivel tiene por nombre The Factory y, sin embargo, en esta fábrica vamos a poder hacer de todo menos construir algo. Este es uno de los niveles más extensos en lo que a terreno se refiere y complicado, por el número de enemigos que hay.



OBJETOS

S	Comienzo	B	Balas
AV	Armadura Verde	C	Cartuchos
IN	Esfera invisibilidad	BG	Botiquín grande
BP	Botiquín pequeña	TA	Traje antirradiacción
T	Teletransporte	BER	Botiquín Berserker
I	Interruptor	BATG	Batería grande
BATP	Batería pequeña	LR	Llave roja
CC	Caja cartuchos	LZ	Llave azul
LA	Llave amarilla	CB	Caja de balas

ARMAS

E	Escopeta
BFG	BFG 9000
ER	Escopeta recortada

QUAKE

LO QUE OS OFRECEMOS A CONTINUACIÓN ES SIN LUGAR A DUDAS UNA DE LAS SOLUCIONES MÁS INTERESANTES QUE HEMOS OFRECIDO EN LA HISTORIA DE 'OK PC. TODOS Y CADA UNO DE LOS MAPAS PARA EL QUAKE, INCLUÍDOS LOS DE DEATHMATCH, CON SUS TRUCOS, TRAMPAS Y DEMÁS ESTÁN A VUESTRO ALCANCE.

FICHA TÉCNICA

Solución:	Quake
Tipo:	Arcade
Compañía:	ID Software
Distribuidor:	New Software Center

Gracias a esta guía en la que os ofrecemos todos y cada uno de los escenarios de Quake, podréis acabar cada uno de los episodios al cien por ciento, incluídos los niveles secretos, trucos, etc... Prestad gran atención a cada mapa, pues os ayudará enormemente a encontrar todos los items y armas que de otra manera os pasaríais por alto.

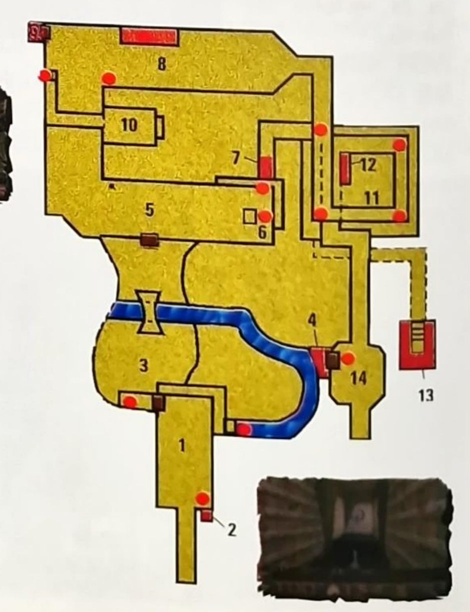


T TRAMPA
● INTERRUPTOR
AREA SECRETA
AGUA
ZONA PELIGROSA
MURO
PUERTA

MISION 1: SLIPGATE COMPLEX

Este primer nivel no representa una gran dificultad y sirve sobre todo para cogerle confianza a los mandos. Unicamente vamos a tener como enemigos a los Grunts y a los perros guardianes, los cuales caerán facilmente bajo nuestra potencia de fuego.

1. Cartuchos de escopeta, armadura verde
2. AREA SECRETA. Cartuchos de escopeta
3. Botiquín.
4. AREA SECRETA. Megabotiquín.
5. Botiquín.
6. Cartuchos de escopeta, botiquín.
7. AREA SECRETA. Aumentador de daño.
8. Interruptor.
9. AREA SECRETA. Escopeta de cañones recortados.
10. Metralleta, balas para metralleta.
11. Interruptores, traje protector.
12. AREA SECRETA. Megabotiquín.
13. AREA SECRETA. Armadura amarilla, botiquín.
14. Botiquín, balas para metralleta.



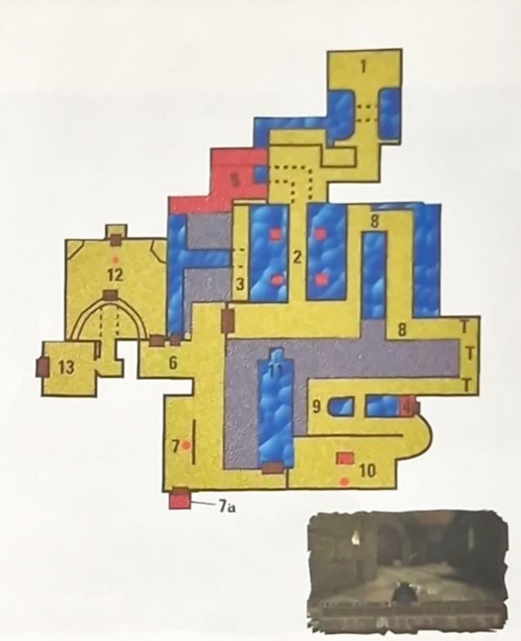
MISION 2: CASTLE OF THE DAMNED

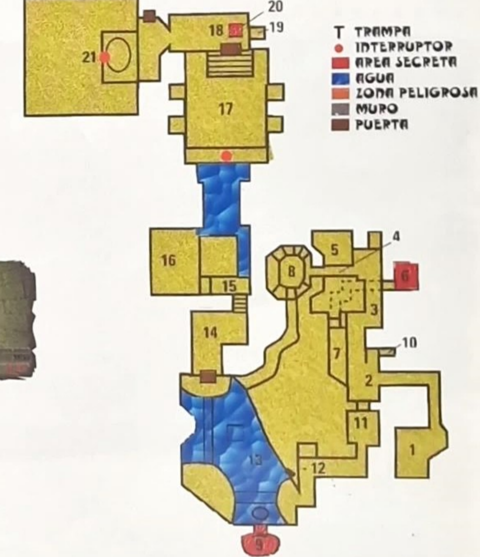
Aquí Quake comienza a tomar un aire medieval. Nuevos enemigos como los ogros que nos atacarán con granadas explosivas o su sierra mecánica y los caballeros que unicamente atacan cuerpo a cuerpo con su espada, los Scrags, una especie de serpiente volante y los Fiends, mitad simio, mitad demonio y todo fiereza se unen a nuestos ya conocidos Grunts.

1. Botiquín, cartuchos de escopeta, balas de metralleta.
2. Botiquín, cartuchos de escopeta, escopeta de cañones recortados.
3. Armadura verde, botiquín.
4. AREA SECRETA. Botiquín, balas para metralleta, teletransportador hacia 3.
5. AREA SECRETA. Cartuchos de escopeta, botiquín.
6. Cartuchos para escopeta, puerta azul.
7. Botiquín, cartuchos para escopeta, interruptor para abrir 7º

7º. AREA SECRETA. Aumentador de daño.

8. Cartuchos para escopeta, trampa lanza-dardos.
9. Armadura amarilla, cartuchos para escopeta, botiquín.
10. Botiquín, balas para metralleta, cartuchos para escopeta, interruptor para acceder a 11.
11. Llave azul, botiquín, balas para metralleta (debajo del puente)
12. Botiquín, cartuchos para escopeta, trampa, balas para metralleta.
13. Botiquín, cartuchos para escopeta, salida del nivel.

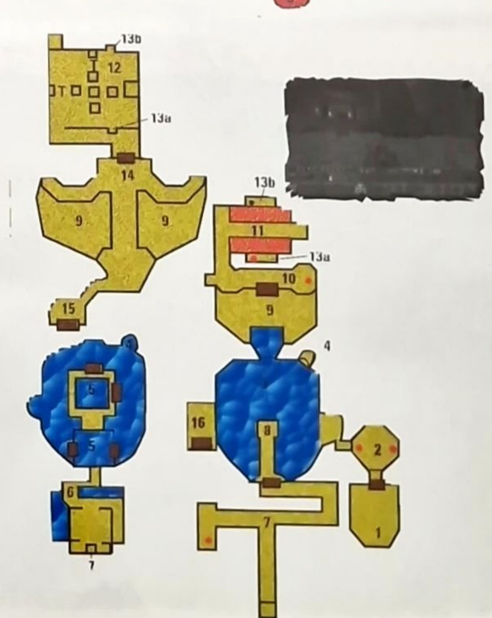




MISION 3: NECROPOLIS

Aquí las cosas ya se tornan hacia un cariz un tanto más serio. El enorme y terrorífico Shambler se une al grupo de enemigos para practicamente completar el cupo. Cuidado con sus rayos ya que son letales, al igual que sus garras en corto alcance. Nuevos objetos como el anillo de las sombras que sirve para hacernos invisibles también hacen acto de aparición en este nivel.

1. Botiquín, cartuchos para escopeta.
2. Lanzagranadas, botiquín, granadas.
3. Escopeta de cañones recortados.
4. Puente trampa.
5. Cartuchos para escopeta, botiquín, balas para metralleta.
6. AREA SECRETA. Botiquín, granadas.
7. Armadura verde.
8. Granadas, botiquín, llave dorada.
9. AREA SECRETA. Anillo de las sombras.
10. Botiquín.
11. Metralleta.
12. Balas para metralleta, granadas.
13. Botiquín, granadas, cartuchos para escopeta, balas para metralleta.
14. Puerta dorada, cartuchos para escopeta, balas para metralleta, botiquín.
15. Trampa.
16. Botiquín, granadas, cartuchos para escopeta.
17. Botiquín, granadas, balas para metralleta, cartuchos para escopeta.
18. Botiquín.
19. Armadura amarilla, cartuchos para escopeta.
20. AREA SECRETA. Granadas.
21. Botiquín, cartuchos para escopeta, salida del nivel.



MISION 4: THE GRISLY GROTTO

Aquí comenzaremos nuestras experiencias submarinas. Una cosa muy importante que debes aprender es a calcular el tiempo que podemos estar buceando sin ahogarnos, ya que de ello, por supuesto, depende tu vida. En este nivel se encuentra la salida secreta hacia el nivel secreto llamado Ziggurat Vertigo.

Atención a la Supermetralleta, versión mejorada de la que ya tenemos que aunque si bien tiene un excesivo gasto de munición, su poder de fuego es demoledor.

1. Botiquín, cartuchos para escopeta.
2. AREA SECRETA. Dos interruptores, armadura amarilla, balas para metralleta, cartuchos para escopeta.
3. Balas para metralleta, botiquín, traje protector.
4. AREA SECRETA. Cohetes.
5. Botiquín, supermetralleta, balas para metralleta.
6. Botiquín, cartuchos para escopeta, balas para metralleta, balas para metralleta (bajo el agua).
7. Balas para metralleta, botiquín, interruptor de estrella, cartuchos para escopeta.
8. Llave plateada, botiquín, cartuchos para escopeta.
9. Balas para metralleta, cartuchos para escopeta, botiquín.
10. Cartuchos para escopeta, botiquín, balas para metralleta.
11. Cartuchos para escopeta, botiquín.
12. Trampa, acceso hacia 13a y 13b, cartuchos para escopeta.

13a. Cohetes, primer interruptor para abrir el área secreta 16.

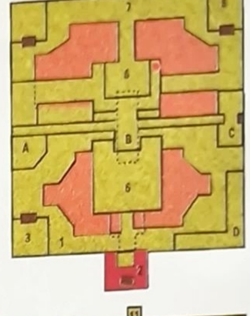
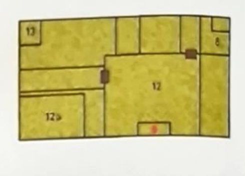
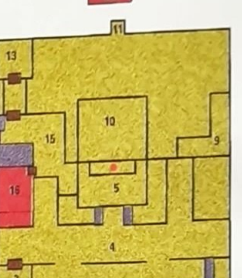
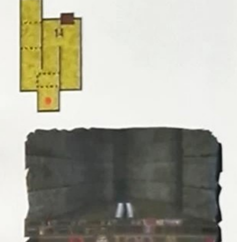
13b. Botiquín, balas para metralleta, segundo interruptor para abrir el área secreta 16.

14. Balas para metralleta, cartuchos para escopeta, botiquín.
15. Cartuchos para escopeta, salida del nivel.
16. AREA SECRETA. Botiquín, lanzagranadas, salida hacia nivel secreto Ziggurat Vertigo.

MISION SECRETA: ZIGGURAT VERTIGO

Si nunca habéis sentido la sensación de luchar en un lugar casi sin gravedad, descubriréis en este nivel lo complicado que puede ser sobrevivir a todas las trampas si con un salto puedes alcanzar los veinte metros de altura.

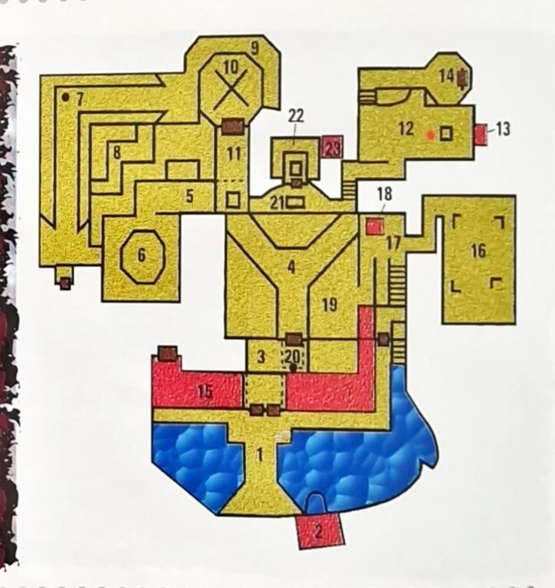
1. Botiquín, Pentagrama de protección, armadura amarilla, cartuchos para escopeta, ascensor.
A. Cartuchos para escopeta, balas para metralleta, botiquín.
B. Balas para metralleta.
C. Botiquín.
D. Cohetes, cartuchos para escopeta, botiquín.
2. AREA SECRETA. Aumentador de daño, botiquín, teletransporte hacia 1.
3. Ascensor.
4. Lanzacohetes, botiquín, balas para metralleta.
5. Cohetes, armadura amarilla, balas para metralleta, megabotiquín, interruptor para abrir 6.
6. Interruptor para abrir ascensor de 7 y puerta entre 1 y 7, cohetes, botiquín, cartuchos para escopeta.
7. Ascensor, cartuchos para escopeta, botiquín, cohetes.
8. Ascensor.
9. Balas para metralleta, cohetes, pentagrama de protección.
10. Balas para metralleta.
11. Megabotiquín.
12. Botiquín, interruptor para abrir 13
12a. cartuchos para escopeta, botiquín.
13. armadura amarilla, balas para metralleta.
14. Llave plateada, balas para metralleta, botiquín.
15. Botiquín, salida del nivel.
16. AREA SECRETA. Balas para metralleta.

MISION 5: GLOOM KEEP

En esta fase tendrás que encontrar dos llaves para abrir sendas puertas que te dirigirán a la salida. Existe un aumentador de daño, pero procura reservarlo hasta el momento en el que vayas a por la llave dorada, ya que es en ese momento cuando las cosas se ponen realmente duras.

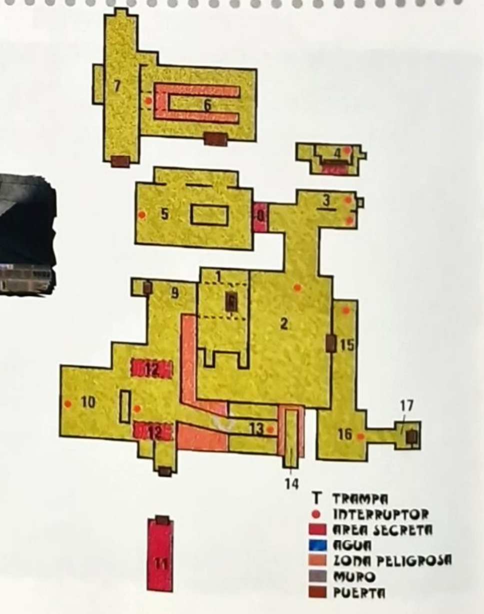
1. Botiquín, cartuchos para escopeta.
2. AREA SECRETA. Balas para metralleta, megabotiquín.
3. Cartuchos para escopeta, botiquín, trampas.
4. Lanzacohetes, granadas, cartuchos para escopeta, botiquín.
5. Cartuchos para escopeta, trampa.
6. Trampa, botiquín.
7. Botiquín.
8. Cartuchos para escopeta, botiquín, balas para metralleta.
9. Granadas, balas para metralleta, botiquín.
10. Llave plateada.
11. Botiquín.
12. Botiquín, balas para metralleta, supermetralleta.
13. AREA SECRETA. Armadura amarilla.
14. Granadas.
15. AREA SECRETA. Aumentador de daño.
16. Llave dorada, botiquín, balas para metralleta, cartuchos para escopeta.
17. Botiquín, cartuchos para escopeta, granadas.
18. AREA SECRETA. Armadura amarilla, cartuchos para escopeta.
19. Puerta plateada, botiquín, cartuchos para escopeta, balas para metralleta.
20. Interruptor.
21. Puerta dorada, cartuchos para escopeta, botiquín.
22. Botiquín, salida del nivel.
23. AREA SECRETA. Armadura verde



MISION 6: THE DOOR TO CHTHON

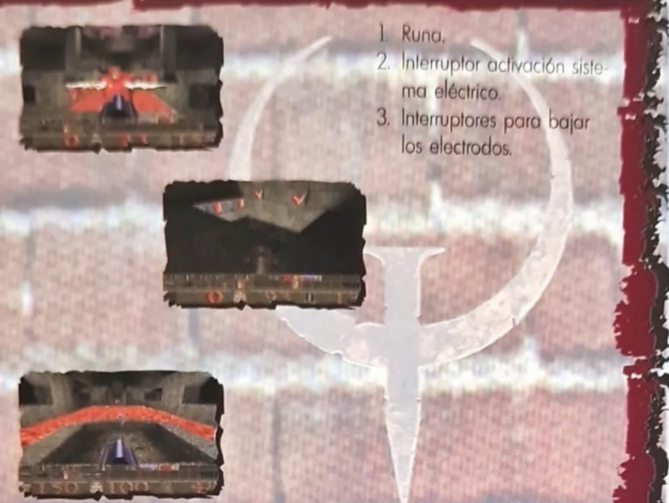
El penúltimo nivel de este episodio y quizás uno de los más duros. Suelos que ceden, ríos de lava candente, numerosos grupos de zombies y cuatro zonas secretas te esperan en este tenebroso escenario.

1. Botiquín, cohetes, cartuchos para escopeta.
2. Balas para metralleta, botiquín.
3. Botiquín, lanzacohetes, interruptor para abrir AREA SECRETA 4, interruptor para acceder a 6.
4. AREA SECRETA. Aumentador de daño.
5. Armadura amarilla, interruptor, megabotiquín, balas para metralleta.
6. Cohetes, botiquín, llave plateada, balas para metralleta, cartuchos para escopeta, teletransportador hacia 2.
7. Megabotiquín, teletransportador hacia AREA SECRETA 8, ascensor hacia 6.
8. AREA SECRETA. Supermetralleta, balas para metralleta.
9. Botiquín.
10. Cohetes, botiquín, balas para metralleta, dos interruptores, teletransportador hacia 1.
11. AREA SECRETA. Cohetes.
12. AREA SECRETA. Megabotiquín.
13. Botiquín, interruptor en el suelo para acceder a la llave dorada.
14. Llave dorada
15. Interruptor, cartuchos para escopeta.
16. Botiquín, balas para metralleta, interruptor en el suelo.
17. Armadura amarilla, salida del nivel.

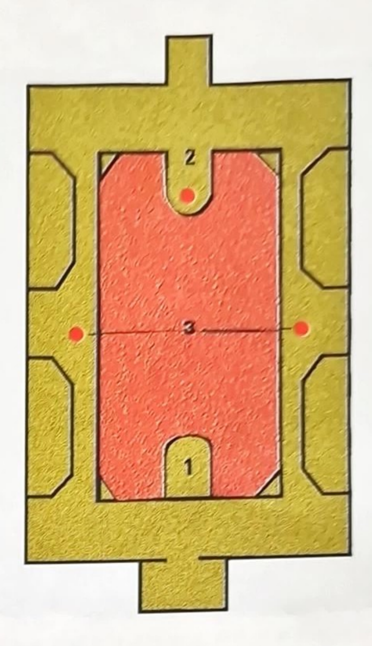


MISION 7: HOUSE OF CHTHON

La última lucha del episodio primero. Parece que la runa esta facilmente accesible, pero el susto que recibís nada más recogerla es mayúsculo. Lo que tenéis que hacer es subir al piso superior, hacer bajar los dos electrodos gigantes y activar el sistema electrico, repitiendo estos pasos tres veces.



1. Runa.
2. Interruptor activación sistema eléctrico.
3. Interruptores para bajar los electrodos.





T TRAMPA
● INTERRUPTOR
AREA SECRETA
AGUA
ZONA PELIGROSA
MURO
PUERTA

MISION 1: THE INSTALLATION

Este episodio nos transporta a otra dimensión, donde conocemos por primera vez a los temibles soldados armados con rifles láser, mucho más duros que los Grunt y capaces de restarte grandes cantidades de vida.

1. Cartuchos para escopeta, botiquín.
2. Botiquín, puerta dorada.
3. Tarjeta de acceso plateada.
4. Cartuchos para escopeta.
5. Megabotiquín.
6. sumidero bajo el agua, interruptor.
7. Traje de protección, interruptor.
8. AREA SECRETA. Balas para metralleta, botiquín, cartuchos para escopeta, granadas, lanzagranadas.
9. AREA SECRETA. Pentagrama de protección.
10. Cartuchos para escopeta, botiquín, armadura verde, balas para metralleta.
11. AREA SECRETA. Armadura roja.
12. Balas para metralleta, botiquín, tarjeta de acceso dorada.
13. AREA SECRETA. Megabotiquín.
14. AREA SECRETA. Botiquín, cartuchos para escopeta.
15. Metralleta, balas para metralleta, botiquín.
16. Balas para metralleta, cartuchos para escopeta.
17. Armadura verde.
18. Botiquín.
19. Interruptor.
20. AREA SECRETA. Cartuchos para escopeta, aumentador de daño.
21. Botiquín, cartuchos para escopeta.
22. AREA SECRETA. Armadura amarilla.
23. Escopeta de cañones recortados.
24. Botiquín, cartuchos para escopeta, balas para metralleta.
25. Botiquín, balas para metralleta, salida del nivel.

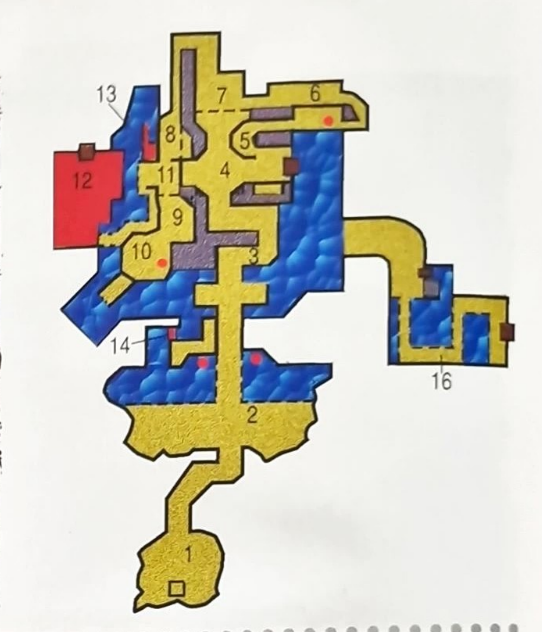


MISION 2: THE OGRE CITADEL

Entras en los dominios de los ogros, un vasto castillo lleno de corredores, zonas secretas, armas y sobre todo, enemigos y trampas. Atención ya que podrás entrar tanto por el puente levadizo, como por el foso.

1. Cartuchos para escopeta, botiquín.
2. Cartuchos para escopeta, armadura verde.
3. Granadas, cartuchos para escopeta, escopeta de cañones recortados, botiquín.
4. Botiquín, cartuchos para escopeta, puerta dorada.
5. Trampa.
6. Cartuchos para escopeta, interruptor en el suelo.
7. Metralleta, aumentador de daño.
8. Botiquín, balas para metralleta.
9. Interruptor, botiquín, cartuchos para escopeta.
10. Botiquín, balas para metralleta.
11. Armadura amarilla.
12. AREA SECRETA. Megabotiquín.
13. AREA SECRETA. Lanzagranadas.
14. AREA SECRETA. Megabotiquín.
15. Cartuchos para escopeta, botiquín.
16. Salida del nivel.





MISION 3: THE CRYPT OF DECAY

Los temibles Shamblers y los Death Knights van a tener ya una aparición regular, para disgusto del jugador. Afortunadamente este nivel está repleto de munición y botiquines para defendernos perfectamente. En este nivel se encuentra la entrada al segundo escenario secreto.

1. Metralleta, botiquín, balas para metralleta.
2. Botiquín, cartuchos para escopeta.
3. Balas para metralleta.
4. Armadura verde.
5. Cartuchos para escopeta, botiquín, interruptor.
6. Cartuchos para escopeta, metralleta, interruptor.

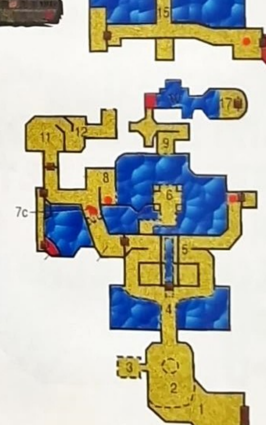
7a. Balas para metralleta, botiquín, puerta dorada, interruptor.

7b. AREA SECRETA. Granadas.

7c. AREA SECRETA. Armadura roja.

8. Cartuchos para escopeta.
9. Puerta con puas, cartuchos para escopeta, granadas, lanzagranadas, llave dorada.
10. AREA SECRETA. Megabotiquín, armadura amarilla.
11. Supermetralleta.
12. Botiquín.
13. Trampa, interruptor.
14. Botiquín, granadas, aumentador de daño.
15. Botiquín, granadas, balas para metralleta, interruptor.
16. AREA SECRETA. Balas para metralleta, megabotiquín, interruptor.
17. Teletransportador hacia nivel secreto: The Underearth.





MISION SECRETA: THE UNDEREARTH

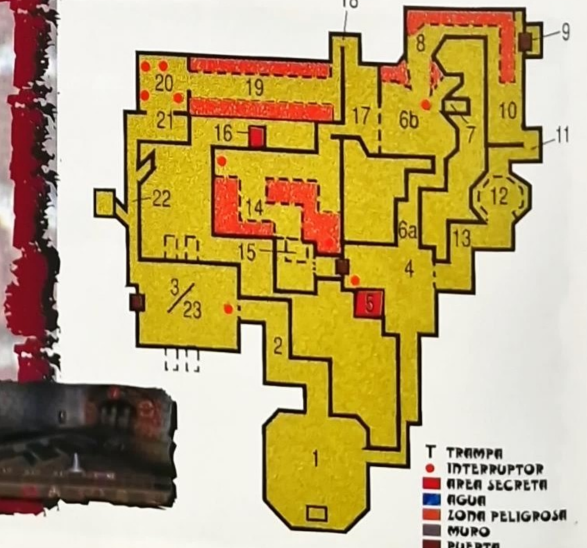
Nuevo nivel secreto, repleto de Death Knights y Scrags. Utiliza el aumentador de daño con sabiduria o las cosas se pueden poner pero que muy feas.

1. Cartuchos para escopeta, botiquín, balas para metralleta.
2. Balas para metralleta, botiquín.
3. Granadas, cartuchos para escopeta, balas para metralleta, botiquín.
4. Balas para metralleta, botiquín, cartuchos para escopeta, puerta dorada, granadas.
5. AREA SECRETA. Aumentador de daño.

6a. Lanzagranadas, granadas, balas para metralleta, cartuchos para escopeta.

6b. Cartuchos para escopeta, botiquín.

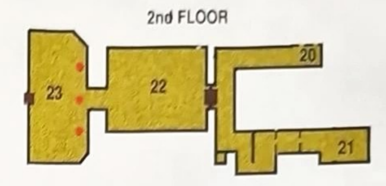
7. Cartuchos para escopeta, armadura verde.
8. Balas para metralleta, cartuchos para escopeta, megabotiquín.
9. Balas para metralleta, botiquín.
10. Cartuchos para escopeta.
11. Botiquín, cartuchos para escopeta.
12. Balas para metralleta, botiquín, cartuchos para escopeta.
13. Cartuchos para escopeta, botiquín, llave dorada.
14. Balas para metralleta, cartuchos para escopeta, Botiquín.
15. Balas para metralleta, traje de protección.
16. AREA SECRETA. Armadura roja.
17. Cartuchos para escopeta, botiquín.
18. Cartuchos para escopeta, balas para metralleta, botiquín.
19. Balas para metralleta.
20. Cartuchos para escopeta, botiquín.
21. Botiquín, cartuchos para escopeta.
22. Botiquín, balas para metralleta.
23. Botiquín, granadas.



MISION 4: THE EBON FORTRESS

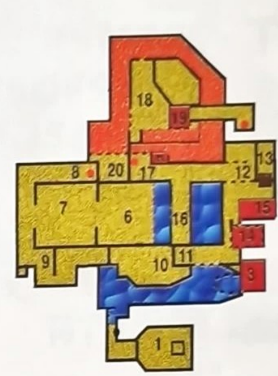
La escasez de munición y el elevado número de enemigos va a hacer que gastes todas las balas y cartuchos que habías estado guardando hasta ahora.

1. Cartuchos para escopeta, botiquín, balas para metralleta.
2. Botiquín, cartuchos para escopeta, granadas, balas para metralleta, supermetralleta, metralleta.
3. AREA SECRETA. Cartuchos para escopeta, balas para metralleta, armadura amarilla, aumentador de daño.
4. Emboscada de ogros y Scrags.
5. Botiquín, granadas, armadura amarilla, llave dorada.
6. Granadas, botiquín.
7. Lanzacohetes, botiquín, cartuchos para escopeta, armadura verde.
8. Botiquín.
9. Botiquín.
10. Botiquín, granadas, balas para metralleta.
11. Botiquín.
12. Botiquín, balas para metralleta, granadas, puerta dorada.
13. Armadura amarilla, balas para metralleta.
14. AREA SECRETA. Megabotiquín, granadas.
15. AREA SECRETA. Pentagrama de protección.
16. Cartuchos para escopeta, botiquín.
17. Interruptor.
18. Cartuchos para escopeta, botiquín, llave plateada, armadura verde.
19. AREA SECRETA. Traje de protección, armadura roja, aumentador de daño.
20. Botiquín.
21. Balas para metralleta, megabotiquín, aumentador de daño.
22. Botiquín, granadas, cartuchos para escopeta.
23. Botiquín, cartuchos para escopeta, interruptores.







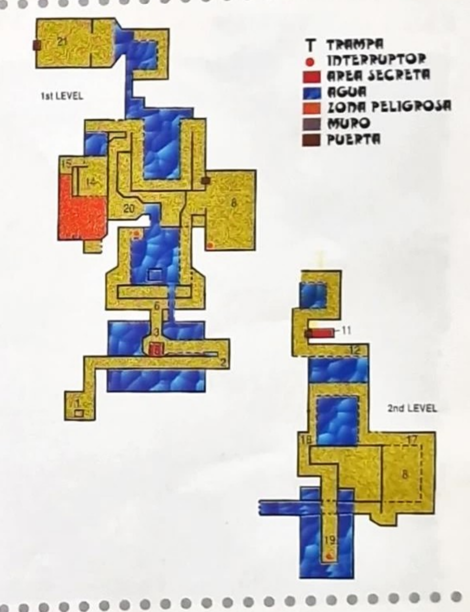


MISION 5: THE WIZARD'S MANSE

El penúltimo nivel de este episodio. Dos son los aumentadores de daño. Tendrás que usarlas con sabiduría, ya que de ello depende el que puedas llegar al final del nivel con relativa facilidad.

1. Cartuchos para escopeta, botiquín.
2. Lanzacohetes.
3. Cartuchos para escopeta.
4. Balas para metralleta.
5. AREA SECRETA. Cartuchos para escopeta.
6. Balas para metralleta, botiquín.
7. Cartuchos para escopeta, balas para metralleta, botiquín.
8. Balas para metralleta, botiquín, cartuchos para escopeta, armadura roja.
9. Cartuchos para escopeta.
10. Granadas, balas para metralleta, aumentador de daño.
11. AREA SECRETA. Armadura roja, aumentador de daño.
12. Botiquín, granadas, llave dorada.
13. Cartuchos para escopeta, megabotiquín.
14. Lanzarayos, baterías, traje protector, granadas.
15. botiquín, balas para metralleta.
16. Cartuchos para escopeta.
17. Cartuchos para escopeta, balas para metralleta.
18. Cartuchos para escopeta, botiquín.
19. Botiquín, interruptor.
20. Botiquín.
21. Botiquín, granadas, salida del nivel.

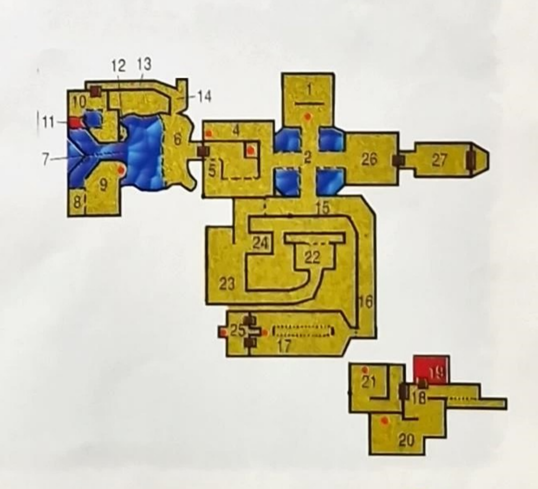


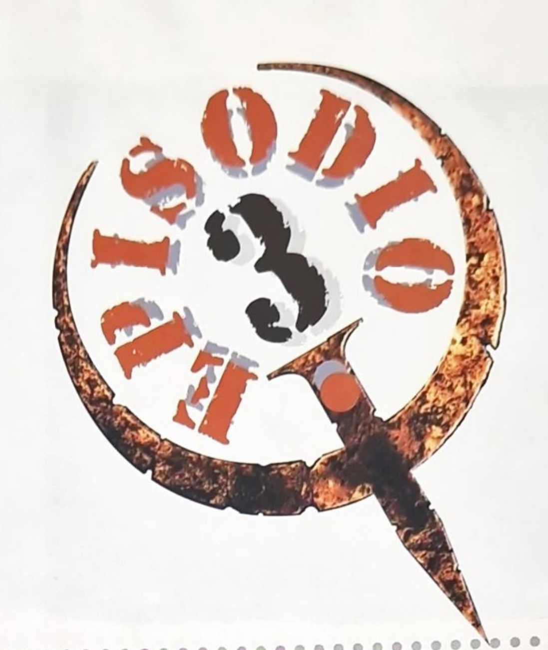


MISION 6: THE DISMAL OUBLIETTE

La segunda runa está al alcance de tus manos, pero cuidado. Los enemigos son muy numerosos e intentarán a toda costa el imposibilitarte que la consigas. Usa tu lanzarayos a discreción.

1. Interruptor, cartuchos para escopeta, botiquín, armadura verde.
2. Cartuchos para escopeta, armadura verde, balas para metralleta.
3. Botiquín, armadura amarilla.
4. Botiquín, balas para metralleta.
5. granadas, botiquín.
6. Granadas, baterías, botiquín, cartuchos para escopeta.
7. Cartuchos para escopeta, botiquín.
8. Escalera ascendente.
9. Botiquín, balas para metralleta, granadas.
10. Cartuchos para escopeta.
11. AREA SECRETA. Aumentador de daño.
12. Granadas, interruptor.
13. Botiquín.
14. Cartuchos para escopeta, balas para metralleta.
15. Baterías, armadura amarilla, balas para metralleta.
16. Cartuchos para escopeta, balas para metralleta.
17. Botiquín, llave dorada.
18. Botiquín, cartuchos para escopeta.
19. AREA SECRETA. Balas para metralleta, granadas, megabotiquín, pentagrama de protección.
20. Balas para metralleta.
21. Cartuchos para escopeta.
22. Lanzarayos, balas para metralleta.
23. Balas para metralleta, botiquín.
24. Llave dorada, balas para metralleta.
25. Baterías, botiquín, granadas, cartuchos para escopeta.
26. Armadura amarilla, megabotiquín, balas para metralleta, granadas, baterías.
27. Balas para metralleta, botiquín, runa.





T TRAMPA
INTERRUPTOR
AREA SECRETA
AGUA
ZONA PELIGROSA
MURO
PUERTA

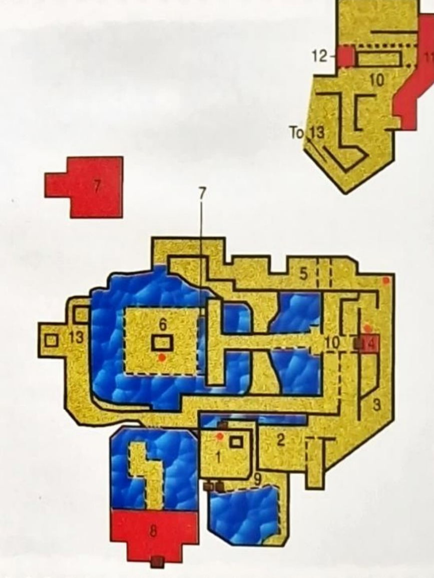
MISION 1: TERMINATION CENTRAL

Al igual que en los primeros niveles de otros episodios, el enemigo principal va a ser el Grunt. Aumentadores de daño, megabotiquines y demás ventajas estarán disponibles para que puedas arrasar con todo aquel que se te ponga delante.

1. Botiquín, escopeta de cañones recortados, cartuchos para escopeta.
2. Cartuchos para escopeta, armadura verde.
3. Cartuchos para escopeta, metralleta, balas para metralleta.
4. AREA SECRETA. Armadura roja.
5. Botiquín, armadura amarilla, cartuchos para escopeta.
6. Aumentador de daño, cohetes, balas para metralleta.
7. AREA SECRETA. Cohetes, armadura amarilla, botiquín.
8. AREA SECRETA. Botiquín, cohetes, balas para metralleta.
9. Armadura verde, megabotiquín.
10. Botiquín, tarjeta de acceso dorada.
11. AREA SECRETA. Megabotiquín.
12. AREA SECRETA. Aumentador de daño.
13. Botiquín, cartuchos para escopeta, salida del nivel.





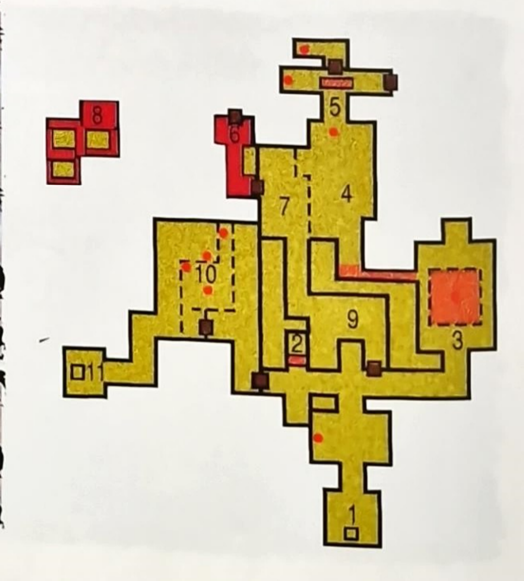


MISION 2: THE VAULTS OF ZIN

Este nivel ha sido realizado de manera que hayan tres grandes zonas principales donde se van a suceder los principales confrontamientos, unidas mediante pasillos. La dificultad no es muy elevada, dado que ahora ya deberías ser un experto destruyendo zombies, arrasando ogros y pisando las cabezas de los Shamblers.

1. Botiquín, cohetes.
2. Lanzagranadas, megabotiquín.
3. Botiquín, balas para metralleta, aumentador de daño, cohetes, armadura amarilla.
4. Botiquín, balas para metralleta.
5. Cohetes, botiquín, cartuchos para escopeta, balas para metralleta.
6. AREA SECRETA. Anillo de las sombras.
7. Interruptor.
8. AREA SECRETA. Cartuchos para escopeta, cohetes, botiquín.
9. Llave plateada, cohetes, balas para metralleta, botiquín.
10. Cartuchos para escopeta, botiquín, balas para metralleta, trampa de enemigos, llave dorada, cohetes, escopeta de cañones recortados.
11. Botiquín, salida del nivel.





MISION 3: THE TOMB OF TERROR

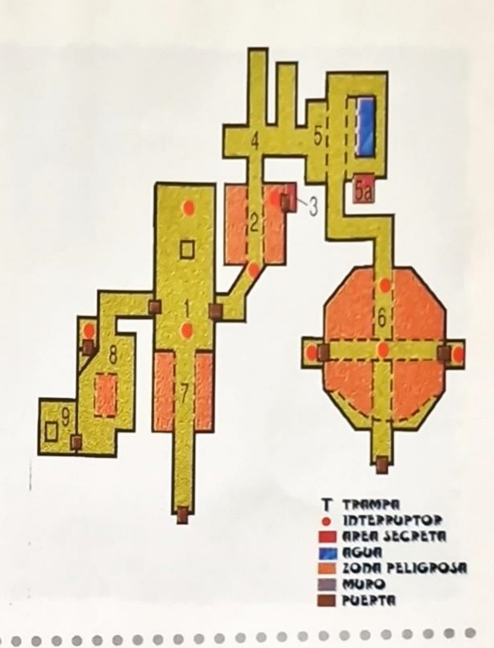
Las trampas están a la orden del día en este nivel. De hecho, será por este motivo el que pierdas la mayor parte de tu energía y no por los enemigos.

1. Cartuchos para escopeta, botiquín.
2. Armadura amarilla, botiquín.
3. AREA SECRETA. Armadura roja.
4. Supermetralleta, cartuchos para escopeta, botiquín, balas para metralleta.
5. Cartuchos para escopeta, balas para metralleta, cohetes, trampa, botiquín.

5a. AREA SECRETA. Megabotiquín.

6. Balas para metralleta, cartuchos para escopeta, botiquín, cohetes.
7. Megabotiquín, trampa, balas para metralleta, botiquín, llave plateada.
8. Botiquín, balas para metralleta, cohetes, cartuchos para escopeta, interruptor para abrir 9.
9. Botiquín, armadura verde, salida del nivel.





MISION 4: SATAN'S DARK DELIGHT

Lo que este nivel no tiene de munición, lo tiene de agua, ya que al jugarlo te dará la sensación de estar en una enorme piscina de agua fétida. Aquí se encuentra la salida hacia el nivel secreto The Haunted Halls.

1. Botiquín.
2. Balas para metralleta, botiquín.
3. Balas para metralleta, botiquín, cohetes, armadura amarilla, cartuchos para escopeta.
4. Balas para metralleta, botiquín.
5. Lanzacohetes, botiquín.
6. Baterías.
7. AREA SECRETA. Balas para metralleta, botiquín, cartuchos para escopeta.
8. Supermetralleta, balas para metralleta, botiquín, cartuchos para escopeta.
9. Botiquín.
10. Interruptor.
11. Botiquín, balas para metralleta.
12. Acceso hacia 13 y 14
13. AREA SECRETA. Botiquín, megabotiquín, armadura amarilla, balas para metralleta.
14. AREA SECRETA. Pentagrama de protección.
15. Cartuchos para escopeta.
16. Plataforma.
17. Botiquín, balas para metralleta.
18. Botiquín, cohetes.
19. AREA SECRETA. Pentagrama de protección.
20. Lanzarayos, botiquín, salida hacia el nivel secreto The Haunted Halls.
21. Salida del nivel.

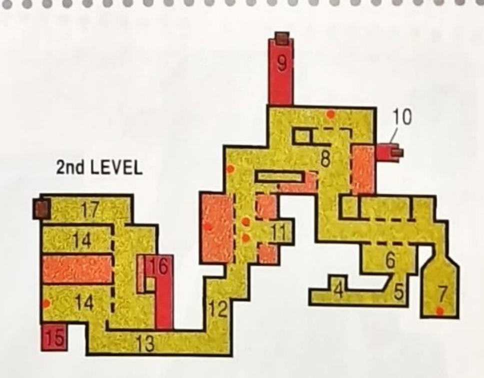


MISION SECRETA: THE HAUNTED HALLS

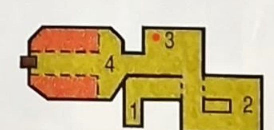
1. Botiquín, cohetes.
2. Cohetes, armadura verde.
3. Interruptor.
4. Balas para metralleta.
5. Botiquín.
6. Botiquín, cohetes.
7. Interruptor.
8. Cartuchos para escopeta, armadura amarilla, botiquín, balas para metralleta, cohetes.
9. AREA SECRETA. Megabotiquín.
10. AREA SECRETA. Aumentador de daño.
11. Botiquín, balas para metralleta.
12. Botiquín, balas para metralleta.
13. Trampa.
14. Botiquín.
15. AREA SECRETA. Armadura amarilla, aumentador de daño, megabotiquín.
16. AREA SECRETA. Balas para metralleta, pentagrama de protección.
17. Salida del nivel.



2nd LEVEL



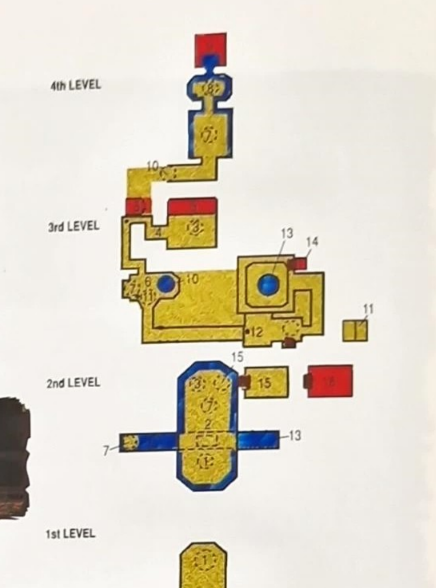
1st LEVEL



MISION 5: WIND TUNNELS

¿Te gustaría sentirte como una pequeña hormiga siendo aspirada por enormes tubos de ventilación? Aquí tendrás la oportunidad, mientras que luchas con las peores inmundicias de la otra dimensión.

1. Botiquín, cartuchos para escopeta, balas para metralleta.
2. Botiquín, balas para metralleta, baterías.
3. Botiquín, balas para metralleta, cartuchos para escopeta, lanzarayos, cohetes.
4. Botiquín, cartuchos para escopeta, balas para metralleta.
5. AREA SECRETA. Balas para metralleta, aumentador de daño, botiquín.
6. Botiquín, cohetes, traje protector, balas para metralleta.
7. Cartuchos para escopeta, balas para metralleta, botiquín, cohetes.
8. Armadura verde, balas para metralleta.
9. AREA SECRETA. Balas para metralleta, lanzacohetes, botiquín.
10. Cartuchos para escopeta, botiquín.
11. Aumentador de daño, botiquín.
12. Trampa, baterías, botiquín, cohetes, balas para metralleta, armadura verde.
13. Botiquín, balas para metralleta, cartuchos para escopeta.
14. AREA SECRETA. Traje protector, balas para metralleta, botiquín.
15. Botiquín, salida del nivel.
16. AREA SECRETA. Balas para metralleta, botiquín.



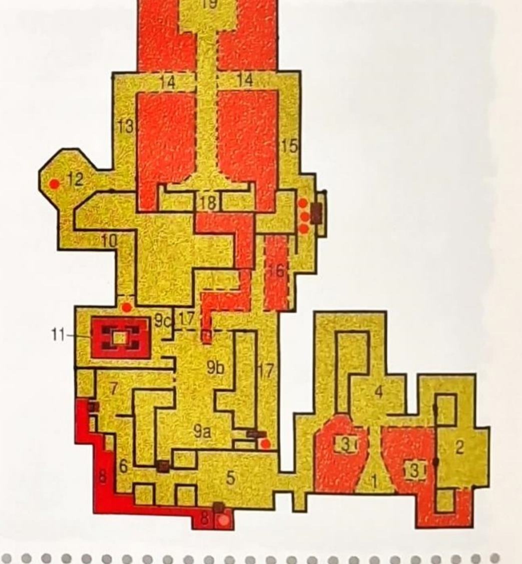
MISION 6: THE CHAMBERS OF TORMENT

Esta es la última misión del capítulo tercero. Unos terroríficos monstruos mitad araña y mitad humanos tratarán de impedirte que consigas la tercera runa. Atención especial a sus disparos ya que por muchos giros que hagas y esquinas que dobles te seguirán hasta impactar contigo.

1. Botiquín, balas para metralleta, cartuchos para escopeta.
2. Baterías, cohetes, botiquín, cartuchos para escopeta.
3. Cohetes, botiquín, armadura roja.
4. Anillo de las sombras, botiquín, cartuchos para escopeta.
5. Armadura verde, botiquín, balas para metralleta, puerta plateada.
6. Cartuchos para escopeta.
7. Balas para metralleta, botiquín, llave plateada, interruptor.
8. AREA SECRETA. Armadura amarilla, botiquín, balas para metralleta, aumentador de daño.

9a. Cartuchos para escopeta, baterías.
9b. Cartuchos para escopeta.
9c. Cohetes, balas para metralleta, botiquín.

10. Balas para metralleta, cartuchos para escopeta, botiquín.
11. AREA SECRETA. Cohetes, cartuchos para escopeta, balas para metralleta.
12. Armadura verde.
13. Cohetes, Botiquín, balas para metralleta, cartuchos para escopeta.
14. Cohetes, baterías, botiquín, balas para metralleta.
15. Botiquín, cartuchos para escopeta, balas para metralleta.
16. Cartuchos para escopeta.
17. Llave dorada, cohetes, balas para metralleta, botiquín, cartuchos para escopeta.
18. Botiquín, balas para metralleta, cartuchos para escopeta.
19. Runa, salida del nivel.









- T TRAMPA
- ● INTERRUPTOR
- AREA SECRETA
- AGUA
- ZONA PELIGROSA
- MURO
- PUERTA

MISION 1: THE SEWAGE SYSTEM

Bienvenido al cuarto episodio. Unicamente te resta una runa mágica para poder acceder a los reinos de Sub Niggurath. ¿Serás capaz de sobrevivir a los duros niveles que se te avecinan?

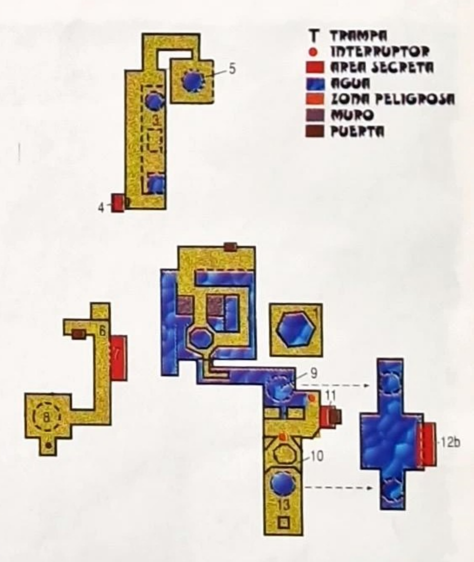
1. Cartuchos para escopeta.
2. Cartuchos para escopeta, botiquín.
3. Botiquín, cartuchos para escopeta, balas para metralleta.
4. AREA SECRETA. Aumentador de daño, armadura amarilla.
5. Llave dorada, metralleta, botiquín, balas para metralleta, cartuchos para escopeta.
6. Botiquín, balas para escopeta.
7. AREA SECRETA. Aumetador de daño, megabotiquín.
8. Cartuchos para escopeta, botiquín, balas para metralleta.
9. Botiquín, balas para metralleta.
10. Botiquín, balas para metralleta, traje protector, interruptor.
11. AREA SECRETA. Balas para metralleta.

12a. Botiquín.

12b. AREA SECRETA. Cartuchos para escopeta, botiquín.

13. Balas para metralleta, salida del nivel.





MISION 2: THE TOWER OF DESPAIR

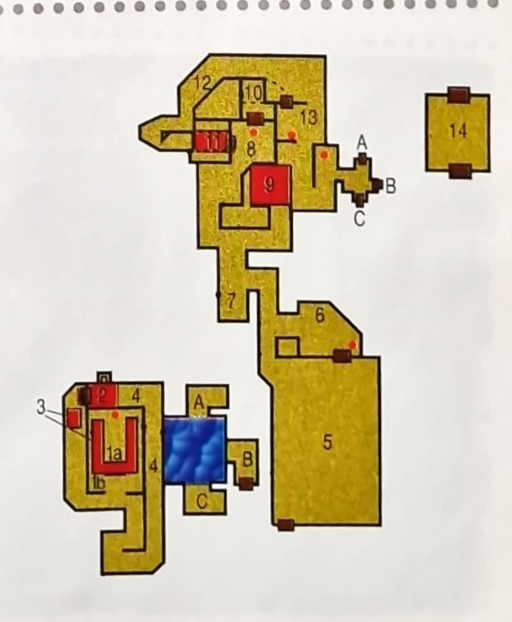
De nuevo volvemos a introducirnos en los escenarios medievales. Death Knights y Shamblers aparecerán a nuestro paso y nosotros deberemos demostrarles quien es el que manda ahora aquí. Lo bueno de este episodio no ha hecho más que comenzar.

1a. Comienzo del nivel, megabotiquín, cartuchos para escopeta.

1b. AREA SECRETA. Escopeta de cañones recortados, cartuchos para escopeta.

2. AREA SECRETA. Balas para metralleta, anillo de las sombras.
3. AREA SECRETA. Armadura verde, balas para metralleta.
4. Botiquín, cartuchos para escopeta.
5. Botiquín, cartuchos para escopeta, escopeta de cañones recortados, pentagrama de protección, balas para metralleta.
6. Botiquín, cartuchos para escopeta, interruptor para dar acceso hacia pentagrama de protección en 5.
7. Aumentador de daño, botiquín, balas para metralleta.
8. Botiquín, balas para metralleta, cartuchos para escopeta.
9. AREA SECRETA. Megabotiquín, botiquín, balas para metralleta, aumentador de daño, armadura amarilla, llave plateada, megabotiquín.
10. Botiquín, balas para metralleta.
11. AREA SECRETA. Botiquín, cartuchos para escopeta.
12. Botiquín, cartuchos para escopeta.
13. Balas para metralleta.
14. Salida del nivel.

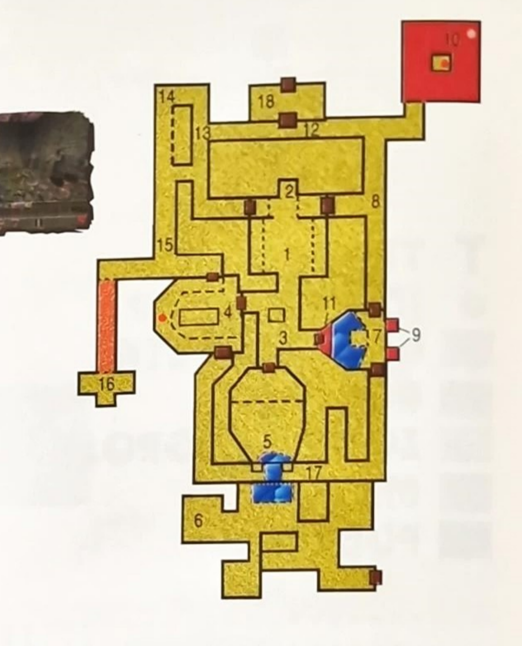




MISION 3: THE ELDER GOD SHRINE

En este nivel tenemos a nuestra disposición una combinación explosiva. Aumentadores de poder en cantidad, junto con grupos numerosísimos de enemigos, a cada cual más poderoso.

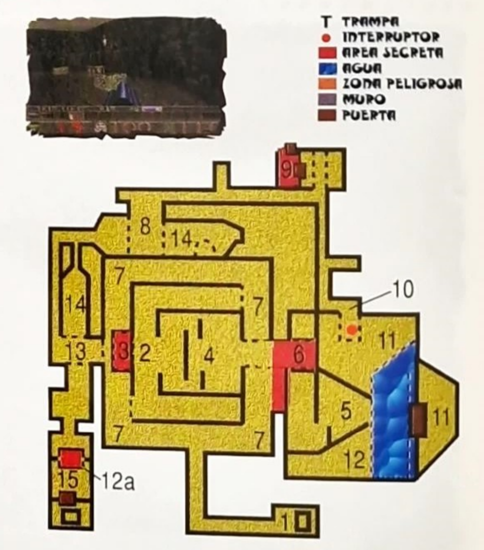
1. Botiquín.
2. Balas para metralleta, megabotiquín.
3. Balas para metralleta, cartuchos para escopeta, aumentador de daño.
4. Botiquín, balas para metralleta, cartuchos para escopeta, armadura verde.
5. Botiquín, balas para metralleta, cartuchos para escopeta.
6. Lanzagranadas, granadas, megabotiquín, aumentador de daño.
7. Balas para metralleta, botiquín, granadas, aumentador de daño.
8. Granadas.
9. AREA SECRETA. Botiquín.
10. AREA SECRETA. Armadura verde, cartuchos para escopeta, granadas, escopeta de cañones recortados, aumentador de daño.
11. AREA SECRETA. Armadura roja, granadas, botiquín.
12. Granadas.
13. Balas para metralleta, cartuchos para escopeta, megabotiquín.
14. Granadas, armadura amarilla, botiquín, anillo de las sombras.
15. Cartuchos para escopeta.
16. Trampa de lava, granadas, botiquín, llave plateada.
17. Botiquín, llave dorada, aumentador de daño.
18. Salida del nivel.



MISION 4: THE PALACE OF HATE

Uno de los niveles más liosos de cuantos te encontrarás en Quake. La infinidad de pasillos y recovecos provocarán más de una vez que te pierdas sin remisión.

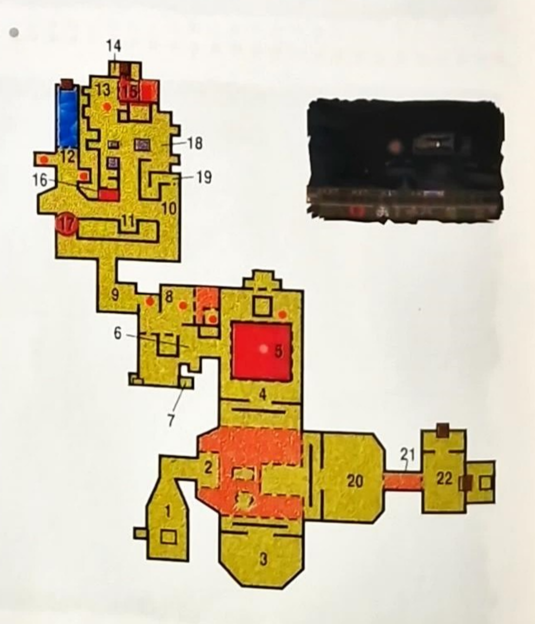
1. Megabotiquín, escopeta de cañones recortados, cartuchos para escopeta.
2. Botiquín, cartuchos para escopeta, balas para metralleta.
3. AREA SECRETA. Pentagrama de protección, balas para metralleta.
4. AREA SECRETA. Lanzagranada, Piscina sanadora, cartuchos para escopeta, cohetes, botiquín.
5. Cartuchos para escopeta, balas para metralleta, botiquín, puedes conseguir la supermetralleta en 11 desde aquí.
6. AREA SECRETA. Armadura roja.
7. Balas para metralleta, botiquín, cartuchos para escopeta, armadura verde.
8. Cartuchos para escopeta, botiquín, metralleta, balas para metralleta.
9. AREA SECRETA. Aumentador del daño.
10. Lanzagranadas, anillo de las sombras.
11. Cohetes, megabotiquín, botiquín, balas para metralleta, supermetralleta.
12. Llave plateada, pentagrama de protección, botiquín, cartuchos para escopeta.
12a. AREA SECRETA. Anillo de las sombras, botiquín.
13. Balas para metralleta, cohetes, botiquín, cartuchos para escopeta.
14. Armadura verde, botiquín, balas para metralleta, cartuchos para escopeta, cohetes.
15. Balas para metralleta, armadura verde, salida del nivel.



MISION 5: HELL'S ATRIUM

Este nivel encierra el truco más complicado de realizar de todo el juego ya que, sin darte cuenta, puedes cerrar el paso hacia el nivel secreto del cuarto episodio.

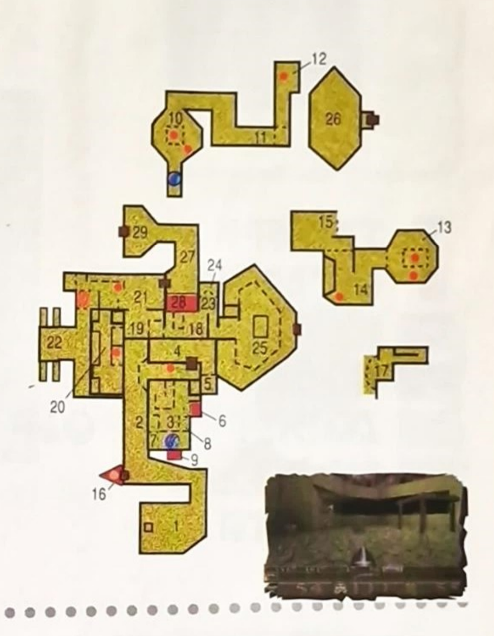
1. Megabotiquín, balas para metralleta.
2. Balas para metralleta, granadas.
3. Llave dorada, balas para metralleta, granadas, botiquín.
4. Botiquín, cartuchos para escopeta.
5. AREA SECRETA. Botiquín, megabotiquín, baterías, balas para metralleta, aumentador de daño.
6. Supermetralleta, granadas, balas para metralleta, botiquín.
7. Megabotiquín, granadas, anillo de las sombras.
8. Pentagrama de protección.
9. Anillo de las sombras, aumentador de daño, granadas, botiquín.
10. Botiquín, balas para metralleta.
11. Botiquín, balas para metralleta, granadas, cartuchos para escopeta, lanzarayos.
12. Granadas, balas para metralleta, armadura verde, baterías, aumentador de daño.
13. Balas para metralleta, granadas, aumentador de daño.
14. Ascensor.
15. AREA SECRETA. Baterías, armadura amarilla, pentagrama de protección.
16. AREA SECRETA. Baterías, botiquín.
17. AREA SECRETA. Baterías.
18. Balas para metralleta, botiquín, granadas.
19. Baterías, botiquín, llave plateada.
20. Botiquín, anillo de las sombras, granadas, armadura verde, aumentador del daño.
21. Balas para metralleta.
22. Puerta plateada, salida hacia nivel secreto The Nameless City.



MISION SECRETA: THE NAMELESS CITY

El último de los niveles secretos del juego no podía más que ser el más complicado e interesante de todos. Con un nombre tan sugerente como es el de La Ciudad sin Nombre, nos vamos a encontrar con un inhóspito lugar lleno de enemigos de la peor calaña. Por suerte también vamos a disfrutar de ayudas como megabotiquines y aumentadores del daño.

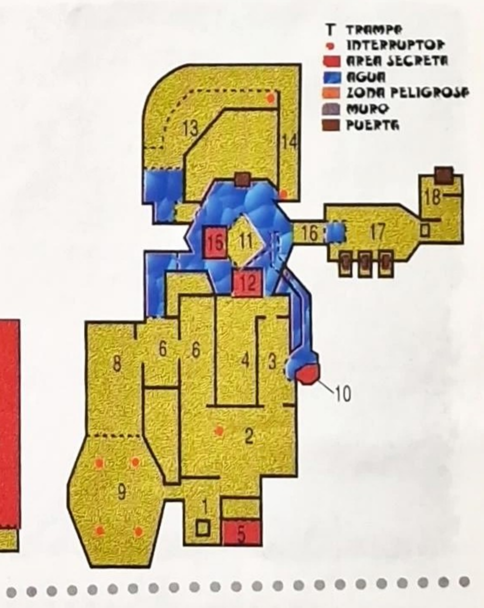
1. Botiquín, megabotiquín, cartuchos para escopeta, baterías.
2. Botiquín, balas para metralleta.
3. Cartuchos para escopeta, botiquín.
4. Botiquín, balas para metralleta.
5. Botiquín.
6. AREA SECRETA. Armadura roja.
7. Botiquín, cartuchos para escopeta.
8. Botiquín, balas para metralleta, baterías, cartuchos para escopeta.
9. AREA SECRETA. Botiquín, baterías, aumentador del daño.
10. Armadura verde, cartuchos para escopeta.
11. Cartuchos para escopeta, baterías.
12. Balas para metralleta, botiquín, granadas.
13. Botiquín.
14. Botiquín, granadas.
15. Llave dorada.
16. AREA SECRETA. Balas para metralleta, botiquín.
17. Cartuchos para escopeta, botiquín.
18. Emboscada de Ogres.
19. Emboscada de Vores.
20. Cartuchos para escopeta, granadas, balas para metralleta, pentagrama de protección.
21. Puerta plateada, botiquín.
22. Armadura verde, cartuchos para escopeta, botiquín, balas para metralleta, granadas, lanzarayos.
23. Botiquín.
24. Enboscada de Fiends.
25. Botiquín, cartuchos para escopeta, balas para metralleta, baterías, aumentador del daño.
26. Llave plateada, botiquín, cartuchos para escopeta, balas para metralleta, granadas.
27. Balas para metralleta, cartuchos para escopeta.
28. AREA SECRETA. Megabotiquín.
29. Granadas, salida del nivel.



MISION 6: THE PAIN MAZE

Es realmente mosqueante el hecho de comenzar con un megabotiquín y un aumentador de poder así por las buenas y, de hecho, nada más avanzar unos pasos, descubrimos que es verdad, que nos encontramos ante uno de los niveles más difíciles dada la cantidad de enemigos existentes. Está también la dificultad añadida de que en ciertas zonas (2, 3, 11) los monstruos vuelven a reaparecer.

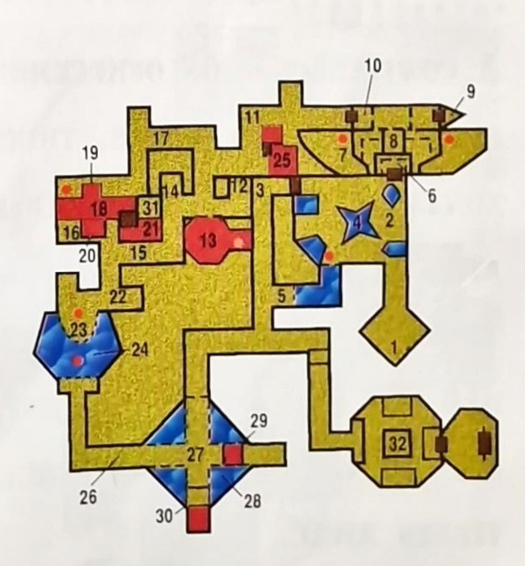
1. Aumentador de daño, megabotiquín.
2. Cartuchos para escopeta, botiquín, baterías.
3. Piscina, trampa de enemigos.
4. Botiquín, balas para metralleta, cartuchos para escopeta, baterías, altar madito, llave plateada.
5. AREA SECRETA. Balas para metralleta, baterías, cohetes.
6. Armadura verde, baterías, balas para metralleta, cohetes.
7. Botiquín, balas para metralleta.
8. Trampa, cartuchos para escopeta, cohetes, botiquín, baterías, secuencia de cuatro interruptores.
9. Llave dorada.
10. AREA SECRETA. Lanzarayos, botiquín, traje protector, cohetes.
11. (Bajo el agua). Balas para metralleta, traje protector, anillo de las sombras, cartuchos para escopeta, botiquín, baterías. (En la superficie). Cohetes, balas para metralleta, cartuchos para escopeta, aumentador de daño, lanzacohetes.
12. AREA SECRETA. Armadura roja, baterías.
13. Cartuchos para escopeta, balas para metralleta, botiquín, armadura amarilla, cohetes, anillo de las sombras.
14. Cohetes, traje protector.
15. AREA SECRETA. Pentagrama de protección, cohetes, baterías.
16. Balas para metralleta, cohetes.
17. Aumentador de daño, balas para metralleta, botiquín, cartuchos para escopeta, baterías, altar maldito, megabotiquín.
18. Salida del nivel.



MISION 7: AZURE AGONY

Solamente resta este nivel para acceder a los aposentos de Shub Niggurath. Vence a tus enemigos, recoge la runa mágica y prepárate para el reto de tu vida.

1. Megabotiquín.
2. Botiquín.
3. Balas para metralleta.
4. Granadas, balas para metralleta, botiquín, baterías, armadura amarilla.
5. Balas para metralleta.
6. Granadas.
7. Balas para metralleta, baterías.
8. Aumentador de daño, botiquín.
9. Cartuchos para escopeta, balas para metralleta, botiquín, anillo de las sombras, baterías.
10. Armadura verde.
11. Balas para metralleta, granadas, cartuchos para escopeta, botiquín, traje protector.
12. Botiquín, aumentador de daño.
13. AREA SECRETA. Armadura roja, granadas, baterías, balas para metralleta.
14. Balas para metralleta.
15. Balas para metralleta, botiquín.
16. Botiquín, cartuchos para escopeta, balas para metralleta, interruptor.
17. Balas para metralleta.
18. AREA SECRETA. Botiquín, granadas, baterías, balas para metralleta, cartuchos para escopeta, anillo de las sombras.
19. AREA SECRETA. Granadas.
20. AREA SECRETA. Granadas.
21. AREA SECRETA. Baterías, botiquín, aumentador de daño.
22. Cartuchos para escopeta.
23. Interruptor en el techo.
24. Botiquín, aumentador de daño, interruptor.
25. AREA SECRETA. Baterías, granadas.
26. Vore.
27. Llave plateada, pentagrama de protección, aumentador de daño.
28. Balas para metralleta, botiquín, granadas.
29. AREA SECRETA. Granadas.
30. AREA SECRETA. Teletransportador.
31. AREA SECRETA. Megabotiquín.
32. Megabotiquín, aumentador de daño, baterías, runa.







T TRAMPA
● INTERRUPTOR
AREA SECRETA
AGUA
ZONA PELIGROSA
MURO
PUERTA

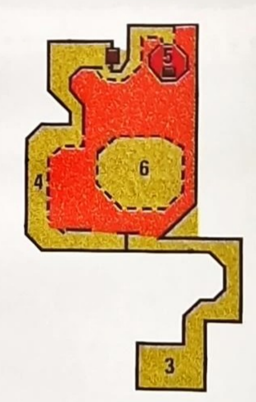
MISION FINAL: SHUB NIGGURATH'S PIT

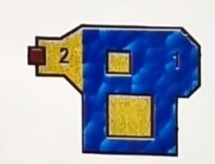
Por fin, el último enfrentamiento ha llegado. Ante nosotros se encuentra una masa informe con tentáculos llamada Shub Niggurath. Todos sus esbirros intentarán al coste de sus vidas que puedas dañar a su señor. La manera de acabar con él va a ser un tanto complicada. En todo momento, una esfera con pinchos va a estar flotando por la estancia. Lo que tendremos que hacer es teletransportarnos en la puerta dimensional que hay al final del pasillo, justo en el momento en que dicha esfera atraviese el cuerpo de la masa informe y así aparecer dentro de él haciendo que explote.

1. Cartuchos para escopeta, lanzarayos.
2. Cohetes, cartuchos para escopeta, botiquín, escopeta de cañones recortados, balas para metralleta, baterías.
3. Botiquín, cohetes, lanzacohetes, supermetralleta, metralleta, lanzagranadas, balas para metralleta, trampa.
4. Balas para metralleta, baterías, botiquín, trampa, cohetes.
5. AREA SECRETA. Aumentador de daño.
6. Shub Niggurath, fin del juego.

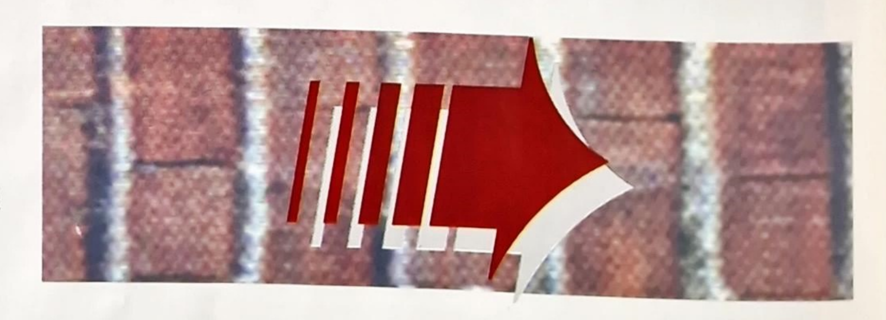








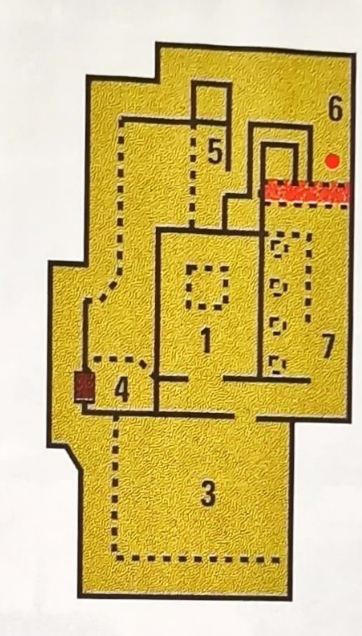
A CONTINUACIÓN OS OFRECEMOS UNA RELACIÓN DE LOS MAPAS, TRUCOS Y ZONAS SECRETAS DE LOS NIVELES DEATHMATCH PARA TODOS AQUELLOS QUE TENGAN LA POSIBILIDAD DE JUGAR POR RED CON MÁS AMIGOS, DEMOSTRARLES ASÍ QUE ERES EL MEJOR Y QUE NO TIENES RIVAL.

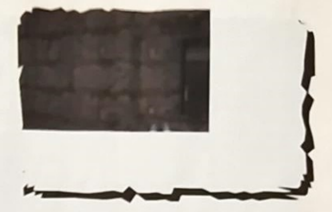


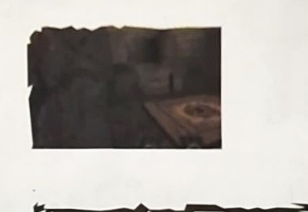
DEATHMATCH 1: PLACE OF TWO DEATHS

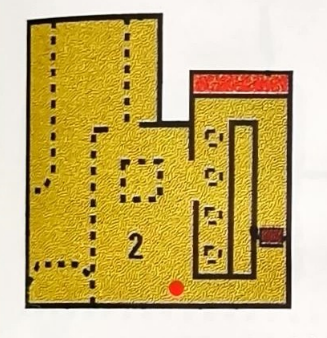
El primero de los escenarios Deathmatch. Su pequeño tamaño y la distribución de los pasillos, hace practicamente inebitable el encontrarse con tus enemigos cada dos por tres.

1. Escopeta de cañones recortados, cartuchos para escopeta, botiquín.
2. Armadura verde, balas para metralleta, interruptor, cartuchos para escopeta, botiquín, teletransportador hacia 1.
3. Metralleta, granadas, cartuchos para escopeta, botiquín.
4. Megabotiquín, puerta secreta en muro manchado con sangre.
5. Lanzagranadas.
6. Metralleta, balas para metralleta, cartuchos para escopeta, interruptor para activar el puente hacia armadura amarilla en 7.
7. Armadura amarilla.









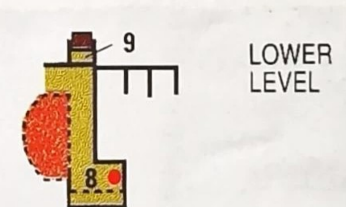
LOWER
LEVEL

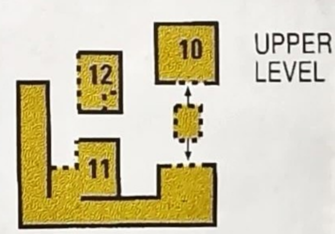


DEATHMATCH 2: CLAUSTROPHOBOPOLIS

Sin duda la dificultad mayor de este nivel son los numerosos lagos de lava que suponen una muerte instantánea. Hay una zona muy graciosa en este escenario en la que puedes abrir el suelo de una habitación, liberando una zona de muerte candente, donde los incautos adversarios pueden caer con facilidad.

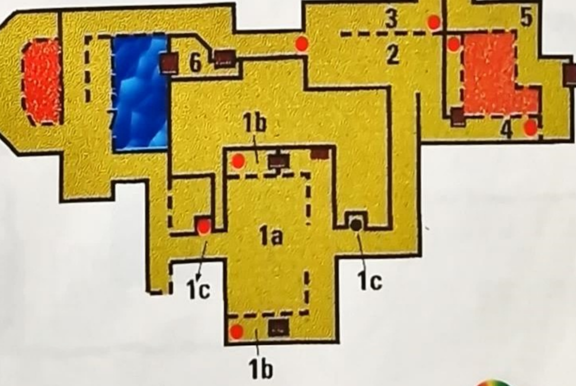
1a. Habitación de la piscina de lava.
1b. Armadura amarilla, interruptores para abrir el suelo de la sala.
1c. Interruptores para activar las paredes de las pequeñas habitaciones 1b.
2. Lanzacohetes, balas para metralleta, botiquín.
3. Primer y tercer interruptor para conseguir la armadura roja.
4. Segundo interruptor en la secuencia para conseguir la armadura roja.
5. Escopeta de cañones recortados, armadura roja, megabotiquín, granadas, teletransportador hacia 1.
6. Armadura roja. (Vuélvete y dispara el interruptor de la pared, después de subir por el ascensor).
7. Metralleta, balas para metralleta, botiquín.
8. Granadas, interruptores para abrir 9.
9. Armadura amarilla, teletransportador hacia plataforma móvil.
10. Lanzagranadas, granadas, megabotiquín.
11. Lanzacohetes, granadas. (accesible desde 9)
12. Aumentador de daño, botiquín. (Accesible desde 9)







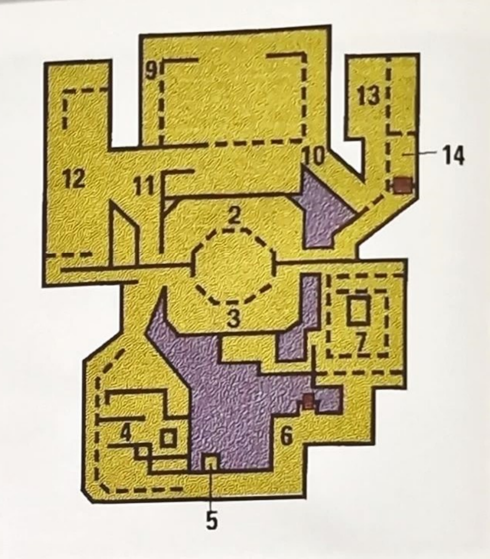




DEATHMATCH 3: THE ABANDONED BASE

Megabotiquines, aumentadores de daño, toneladas de munición, todas las armas, anillos de las sombras y mucha mala leche entre los que juegan el nivel. Todo esto va a estar disponible en este nivel.

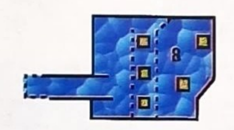
1. Megabotiquín.
2. Aumentador de daño, granadas, cartuchos para escopeta, balas para metralleta.
3. Anillo de las sombras, granadas, cartuchos para escopeta, balas para metralleta.
4. Supermetralleta, balas para metralleta, granadas, cartuchos para escopeta, baterías, botiquín.
5. Megabotiquín.
6. Botiquín, balas para metralleta, teletransportador hacia 3.
7. Granadas, metralleta, cartuchos para escopeta, balas para metralleta, armadura roja, acceso hacia 3 y 1.
8. Lanzarayos, baterías, balas para metralleta, granadas, debajo del agua tunel hacia 11.
9. Lanzacohetes, balas para metralleta.
10. Cartuchos para escopeta.
11. Llegada desde 14.
12. Pentagrama de protección, megabotiquín, debajo del agua acceso hacia 8, ascensores hacia 3.
13. Escopeta de cañones recortados, botiquín, granadas.
14. Armadura amarilla, teletransportador hacia 11, acceso hacia 2.



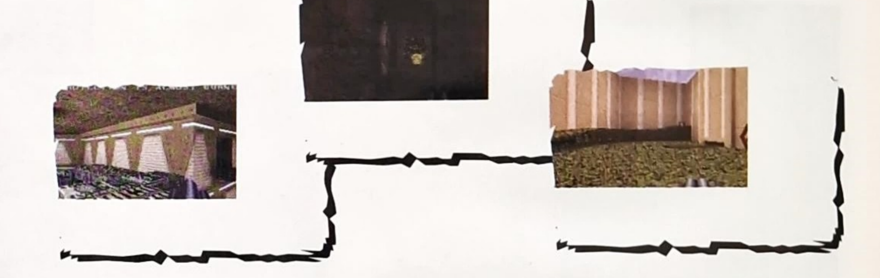




LOWER LEVEL



UNDERWATER



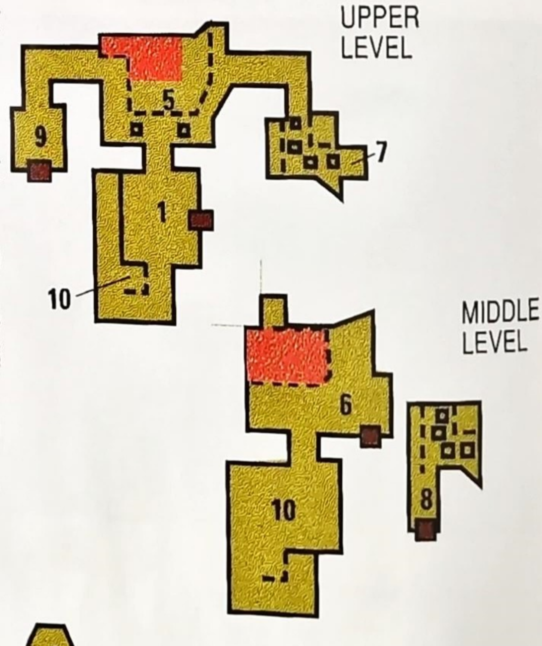
DEATHMATCH 4: THE BAD PLACE

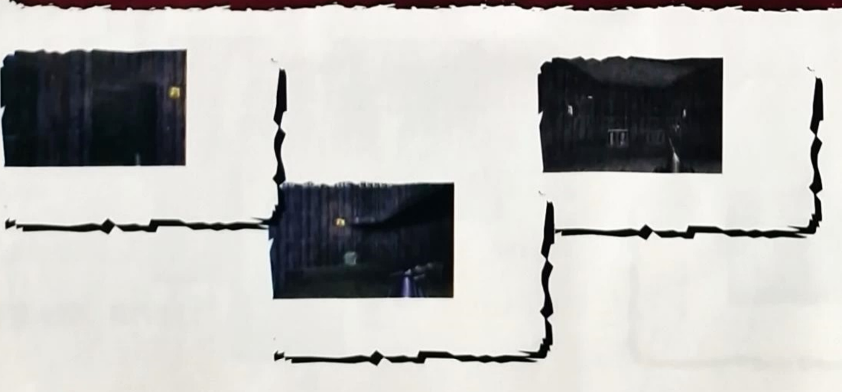
Otro mininivel en el que los encontronazos van a ser inevitables. Por suerte, las armas son muy numerosas al igual que los items de ayuda y las municiones.

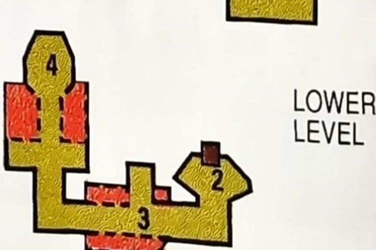
1. Balas para metralleta, baterías, teletransportador hacia 2.
2. Armadura verde, botiquín, teletransportador hacia 1.
3. Metralleta, cartuchos para escopeta.
4. Lanzacohetes, granadas, megabotiquín.
5. Baterías, supermetralleta, aumentador de daño.
6. Lanzarayos, baterías, lanzagranadas, armadura verde, teletransportador hacia 2.
7. Baterías, cartuchos para escopeta, armadura amarilla.
8. Baterías, balas para metralleta, armadura roja, lanzacohetes, cartuchos para escopeta, teletransportador hacia 3.
9. Balas para metralleta, botiquín, teletransportador hacia 7.
10. Escopeta de cañones recortados, granadas, botiquín, cartuchos para escopeta, balas para metralleta, acceso hacia 6.

UPPER LEVEL

MIDDLE LEVEL





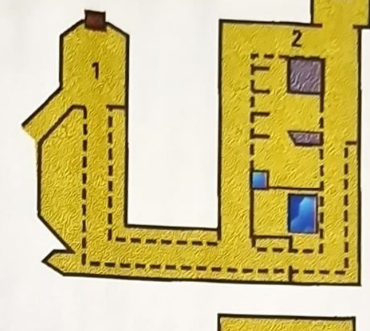


LOWER LEVEL

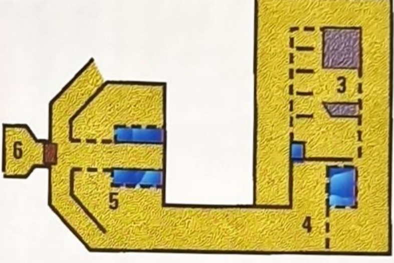
DEATHMATCH 5: THE CISTERN

Parece que los niveles pequeños son los preferidos para los deathmatch. Corre, salta pero nunca te quedes quieto y por cierto, no seas el último en recoger el lanzacohetes.

1. Botiquín, granadas, cartuchos para escopeta, teletransportador hacia 2.
2. Cartuchos para escopeta, balas para metralleta, supermetralleta, teletransportador hacia 1.
3. Armadura amarilla, balas para metralleta, granadas.
4. Baterías, botiquín, lanzagranadas, acceso hacia 7.
5. Cartuchos para escopeta, balas para metralleta, metralleta, acceso hacia 7, interruptor para 6.
6. Lanzacohetes, megabotiquín.
7. Cartuchos para escopeta, botiquín, granadas.
8. Pentagrama de protección, lanzarayos, baterías.

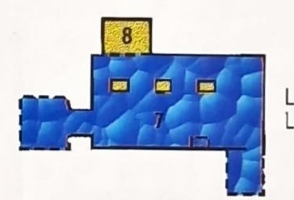








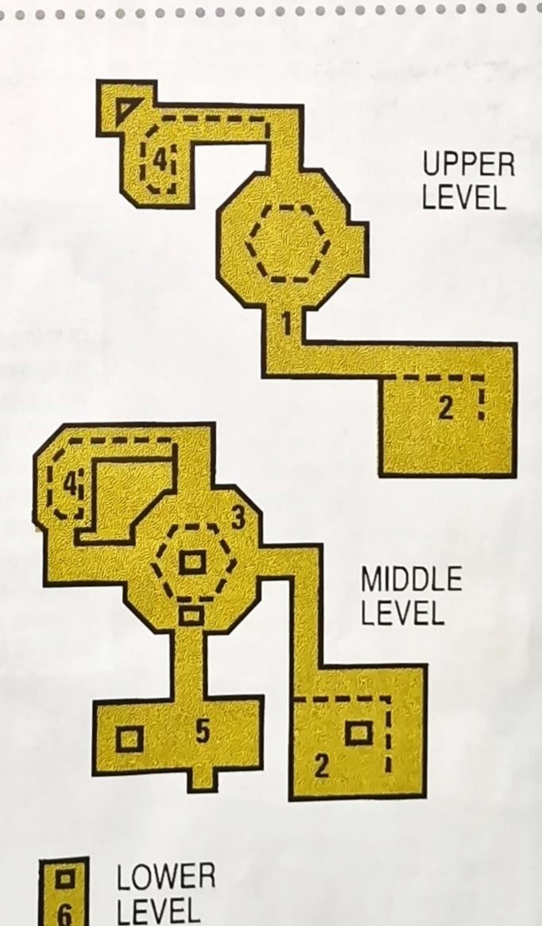


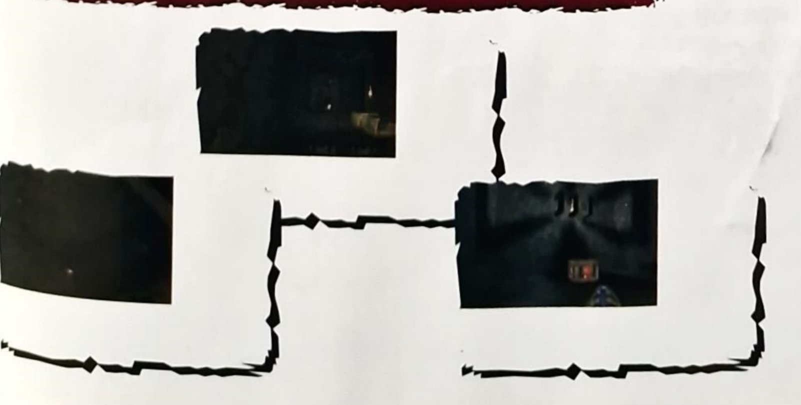


DEATHMATCH 6: THE DARK ZONE

La última arena Deathmatch. Consigue un megabotiquín, una armadura y un arma potente y serás imparable.

1. Lanzagranadas, botiquín, baterías.
2. Supermetralleta, armadura verde, granadas, botiquín, cartuchos para escopeta, teletransportador hacia 5.
3. Cartuchos para escopeta, botiquín, metralleta, teletransportador hacia 2.
4. Lanzacohetes, botiquín, balas para metralleta, armadura roja, acceso hacia 1.
5. Lanzacohetes, megabotiquín, teletransportador hacia 2.
6. Lanzarayos, baterías, anillo de las sombras, teletransportador hacia 3.









WAXWORKS

Me han dejado hace poco el juego *Waxworks* y ya me he quedado atascada en dos pantallas. En la de Jack el Destripador no sé cómo puedo llegar a los almacenes donde está el té que me pide el tabernero del puerto, porque me lo impiden unos tipos que me golpean y me roban cuando intento pasar por cualquiera de los callejones de al lado de la taberna. En la de la mina no sé qué usar como filtro provisional para las máscaras de gas, ya que me dice que el pañuelo de algodón solo no vale.
Espero que podáis echarme una mano.

Laura Hevia
Barcelona

RESPUESTA:

Enhorabuena por jugar con *Waxworks*. Es una de las aventuras más divertidas que puedes disfrutar en tu ordenador. Para la mina lo que tienes que hacer es excavar carbón con el pico y ponerlo en el pañuelo de algodón. Eso servirá como filtro. En cuanto a tus problemas con el Londres victoriano, para evitar a los ladrones de la taberna, haz sonar el silbato al salir de ella. Pensarán que viene de la propia policía.

ALONE IN THE DARK II

Somos tres viciados del ordenador que estamos atascados en el juego *Alone in the Dark II* en la parte donde ya has subido el ascensor. Tenemos el vestido de Papá Noel y nos hemos cargado a todo el mundo, excepto a los gángsters de detrás de la cocina. ¿Qué podemos hacer?

Roger Fontseré
Manlleu (Barcelona)

RESPUESTA:

Según fuentes bien fidelignas, uno de los medios para acabar con los gángsters es a base de golpes con una sartén que encontraréis en la cocina.

FULL THROTTLE

Estoy atrapada en la competición de los coches en la fábrica de motos y yo no soy capaz de de llegar a chocar con mi compañera del coche amarillo, ya que el coche azul (de los malos) siempre se pone en medio y no soy capaz de esquivarlo. ¿Podríais decirme cómo tengo que hacerlo? Estoy magullada de tanto choque.

Yolanda Bezos Alonso
Móstoles (Madrid)

RESPUESTA:

Es todo cuestión de pura habilidad y sería un poco difícil explicártelo aquí, ya que tienes que hacer una maniobra bastante complicada. En la solución del juego publicada en el nº 48 de *OK PC* se expone claramente en un esquema lo que tienes que hacer. Si no tienes este número, puedes solicitarlo al departamento de suscripciones y números atrasados de Larpress. El teléfono es 91/457 91 91.

ALONE IN THE DARK I

En la biblioteca hay un monstruo. Cuando lo intento matar no puedo usar mi lámpara y no lo veo, ¿cómo lo puedo matar?
¿Y al monstruo que parece un gusano de la bodega?
¿Cómo mato a los monstruos de la sala de baile y al monstruo de la bañera?

Javier Vela
Paterna (Valencia)

PUESTA:

En la biblioteca debes llenar la lámpara con aceite y encenderla con unas cerillas o un mechero. Para matar al monstruo debes utilizar una daga especial que encontrarás en un pasaje secreto de la biblioteca.
El monstruo de la bodega es indestructible, tienes que buscar otra entrada.
En cuanto a los zombies de la sala del aire, puedes acabar con ellos al colocar un disco relativo a la danza macabra en el tocadiscos. El monstruo de la bañera también es invencible, esquívalo y corre por tu vida.





GOBLINS II

¿Qué debo hacer en el juego para pasar la escena del gigante? ¿En la fuente, qué hay que hacer en la ventana de la casa del mago?

Clara Isabel Gil Méndez
Palencia

RESPUESTA

Para entrar en la casa del mago, que imagino que será el motivo de tu pregunta, busca un mecanismo que hay en la parte derecha del tejado. Fingus tiene que golpearlo con una piedra. Aparecerá un peldaño de una escalera, Fingus se tiene que colgar del peldaño para que Winkle suba rápidamente hasta el tejado e introducirse por la chimenea. Para pasar la escena del gigante, enciende un fuego con leña y las cerillas que encontrarás allí. Arroja el huevo sobre el fuego. Por último, dale el vino y el salchichón al gigante.

KING'S QUEST VII

Estoy en el cementerio y le he entregado la columna vertebral al doctor y él me da un bicho encerrado en una caja, se lo doy a unos niños y no consigo nada.

Carlos Pérez Díaz
La Laguna (Tenerife)

RESPUESTA

Prueba a entregar la caja a los niños a través de la cesta. Ellos te darán un ratón que debes entregar al sepulturero. A cambio, recibirás un silbato para pedirle ayuda cuando la necesites.

SPACE QUEST V

Acabo de tirar la piedra por la cueva y he arrastrado al robot al agua. Voy al monte donde está la nave y no hay nada. Voy al río del principio y sale el robot. ¿Qué debo hacer ahora?

Miguel de la Viesca
(Lérida)

RESPUESTA:

Tienes que estropear el motor del robot con unas frutas salvajes. Cuando caigas al estanque, coge la rama y vuelve al árbol caído. Cruza el árbol y voltea las frutas con las ramas. Esto lo tienes que hacer antes de tirar la piedra al robot. Tras tirársela, escóndete en el hueco del árbol caído y cuando pase el robot por encima de él, introduce en sus toberas las frutas.
Regresa al estanque, allí estará Cliffy recuperando las piezas para hacer del robot un valioso aliado.

NOTA:

A partir de este mes, puedes utilizar el correo electrónico para hacernos llegar tus dudas, preguntas, sugerencias, críticas o solicitar números atrasados. Debes usar la dirección de Ángel Fco. Jiménez, que es la siguiente:

angelfco.okpc@mail.ddnet.es

ESCRIBENOS A:

OK CORREO
Plaza República del Ecuador, 2, 1º B
28016 MADRID
FAX: (91) 457 98 36



Este mes dedicamos esta sección al sempiterno tema de Windows 95. A algunos os encanta el sistema operativo de Microsoft y otros lo odiáis profundamente. Nosotros somos equitativos y elegimos dos cartas de cada bando. La decisión es vuestra.

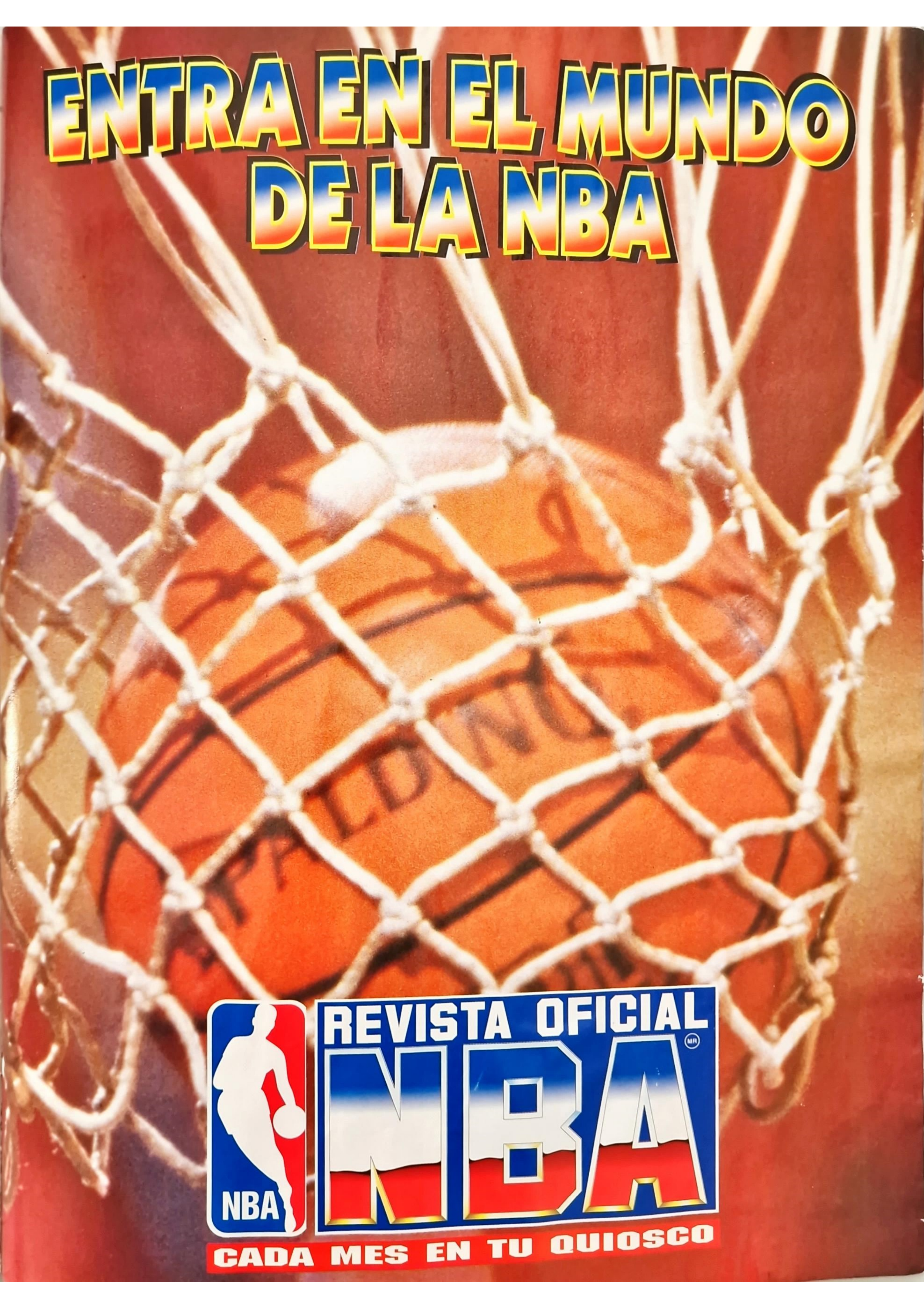
ltimamente he leído muchas opiniones en la que "se pone a parir" Windows 95. Dicen que se cuelga mucho y que no funciona correctamente. Creo que eso es mentira, porque yo estoy muy satisfecho con el rendimiento que me ha proporcionado Windows 95 tanto para jugar, como para ver vídeos o escribir en Word, que me parece el mejor procesador de textos del mundo.

Me imagino que la competencia estará que trina, por las ventas y publicidad que se ha hecho de Windows, sobre todo los fanáticos de los Macintosh, que me parecen que son buenos ordenadores y es posible que superen a los PC en muchos aspectos, pero todavía siguen siendo unas máquinas muy elitistas y alejadas del concepto de ordenador personal vigente hoy en día. Los usuarios del Mac son todos unos "niños bien", mientras que la mayoría preferimos el PC por precio y prestaciones. Y, por último, mis felicitaciones a Microsoft España por su excelente atención al cliente.

ltimamente estoy viendo a Mr. Bill Gates por todas partes con su hijo Windows 95 bajo el brazo. Empezaré por decir que Windows 95 tiene de Plug and Play lo de yo de monja de la caridad, pues si intentas instalar productos un poco especiales, simplemente fliparás en colores. Pero bueno, mi crítica no es por el producto, sino porque a su creador le ha dado por aparecer en multitud de medios de comunicación y escribiendo libros asesorando al público sobre lo que es bueno o no en informática. Me parece una aberración total, pues este señor está intentado vender sus productos convenciendo a todos de que es lo mejor que se puede tener, cosa que me parece bastante dudosa, sobre todo después de lo que he sufrido con Windows 95. Dentro de poco nos intentarán vender Windows 97, pero como tengan que depurarlo de errores hasta su salida al mercado, seguro que se llamará Windows 2040.

oy un usuario profesional de los ordenadores y con esto me refiero a que sólo lo utilizo en la oficina y básicamente con dos programas: Word y Excel, aunque también utilizo frecuentemente Access y otros programas accesorios de Windows 95. No entiendo el porqué de la polémica que existe con Windows 95. Creo que en el mundo del trabajo es el mejor sistema operativo que existe y, si queremos conexión en red, Windows NT es la mejor alternativa que me han recomendado muchos técnicos, pues desde mi puesto de responsable de ventas necesito lo mejor en software al mejor precio, y Windows 95 me ha dejado satisfecho totalmente. No hablo de juegos, porque mi hijo, que es un lector de su revista, tiene un 486 en casa que funciona bajo DOS, y asumo que para la instalación y el correcto funcionamiento de Windows se necesita por lo menos un Pentium con 8 megas.

i carta a Zona Neutra va dirigida contra Windows 95. Hace poco me compré un Pentium a 133 Mhz con 16 Mb de RAM. Pensaba que me lo iba a pasar bomba jugando con lo mejor de lo mejor, pero como iba Windows 95 preinstalado no tenía opción y fue cuanto tuve problemas con juegos como *Command & Conquer* y aventuras gráficas y de rol antiguas, que siempre me han gustado y que en algunos caso no he terminado por falta de tiempo. Ahora que dispongo de más tiempo para jugar, no puedo hacerlo por mi equipo. Menos mal que un amigo me formateó el disco duro, instalamos DOS y de nuevo Windows 95, pero hicimos un arranque múltiple para arrancar cuando quisiera en el antiguo sistema operativo. Ahora sí estoy satisfecho y cuando manejo Windows 95 es para oír música mientras escribo esto o para engancharme a Internet cuando me lo permite la factura del teléfono.



ENTRA EN EL MUNDO
DE LA NBA
REVISTA OFICIAL
NBA
NBA
CADA MES EN TU QUIOSCO

Hits OK PC

En esta sección pretendemos guiaros a la hora de elegir cuáles deben ser los títulos que van a formar parte de vuestra juegoteca particular. A partir del mes que viene vosotros también vais a poder tomar cartas en el asunto. Atención pues un título de rabiosa actualidad está en juego. Al final de este párrafo aparecerá cada mes el nombre del ganador.

VUESTRA OPINION

A partir del mes que viene, este espacio va a ser ocupado por la opinión de todos vosotros. Unicamente tendréis que mandarnos una carta a OK PC, señalando que es para la sección de Hits, con una lista de vuestros diez juegos que más os hayan gustado a lo largo de toda la historia del software. De entre todas las cartas recibidas sortearemos un fantástico juego de rabiosa actualidad.
¡Esperamos vuestras cartas!

ENRIQUE MALDONADO

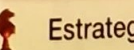
1. Quake
2. Warcraft II
3. Civilization II
4. Civil War
5. The Settlers II
6. Command & Conquer
7. Allied General
8. Z
9. Warhammer
10. Panzer General

CARLOS F. MATEOS

1. Quake
2. Warcraft II
3. Command & Conquer
4. Phantasmagoria
5. Screamer 2
6. Z
7. Full Throttle
8. Screamer
9. Mortal Kombat 3
10. Descent

ANGEL FCO. JIMENEZ

1. Warcraft II
2. Quake
3. Lands of Lore
4. Simon the Sorcerer II
5. The Settlers II
6. The Dig
7. Eye of Beholder II
8. Civil War
9. Ascendancy
10. Bloodwych


Estrategia

Simulación y Deportes

Aventura-Rol

Arcade



¿Que tienes un ordenador multimedia y no puedes sintonizar la radio? ¡Pues vaya!

Si te suscribes a tu revista favorita podrás tener una radio Wizard para tu PC. ¡Lo que tu ordenador estaba pidiendo!

Sólo tienes que conectarla al puerto serie, cargar el software de programación... y a disfrutar de la mejor radio.

Wizard Radio

Nuestros suscriptores sí tienen radio en su PC

OFERTA VALIDA SOLO PARA ESPAÑA Y HASTA AGOTAR EXISTENCIAS

Deseo suscribirme a la revista **OK PC** por el periodo de un año en la modalidad de pago que indico.

NOMBRE ________ **1er. APELLIDO** ________

2º APELLIDO ________

DOMICILIO ________ **NUMERO** ____ **PISO** ____

C. POSTAL ____ **CIUDAD** ________

PROVINCIA ________

EDAD ____ **CIF o NIF** ________ **TELEFONO** ________

PRECIO DE ESTA SUSCRIPCION

8.340 Pta. por un año de suscripción

Comprende **12 envíos** de números sencillos más el **REGALO**, incluidos los gastos de envío.

FORMA DE PAGO

☐ **CONTRA-REEMBOLSO**

☐ **CHEQUE** a nombre de **LARPRESS, S.A.** adjunto a este boletín

TARJETA

☐ VISA ☐ 4B ☐ MASTER CARD

☐ CAJA MADRID ☐ TARJETA 6000

Nº ____/____/____/____

Caduca ________199____
MES Y AÑO

FIRMA
(imprescindible en pago con tarjeta

Envíe este cupón a: LARPRESS, SA. Pza. República Ecuador, 2-1º - 28016 Madrid. Tno: (91) 457 91 91 Fax: (91) 457 98 36